

Monografía para optar a la Licenciatura en Diseño Gráfico



PROTOTIPO DE SITIO WEB
PARA LA ESCUELA DE DISEÑO UPOLI

• Autoras:

Bra. Sherling Mejía Blandón
Bra. Isamar Tardencilla Porras



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE NICARAGUA
"Sirviendo a la Comunidad"



Escuela de Diseño
Carrera de Diseño Gráfico



PROTOTIPO DE SITIO WEB PARA LA ESCUELA DE DISEÑO UPOLI

Monografía para optar a la Licenciatura en Diseño Gráfico

• Autoras:

Bra. Sherling Mejía Blandón
Bra. Isamar Tardencilla Porras

• Tutor:

Msc. Mario Rafael Argüello C.

Managua, Abril 2015

01

PLANTEAMIENTO DEL
PROBLEMA

Pág 1-10

02

MARCO TEÓRICO

Pág 11-22

03

DISEÑO
METODOLÓGICO

Pág 23-27

04

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN
DE RESULTADOS

Pág 29-33

05

CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

Pág 35-41

PROPUESTA DE PROTOTIPO
DE SITIO WEB

Pág 42-57

07

GLOSARIO

Pág 59-62

08

BIBLIOGRAFÍA Y
WEBGRAFÍA

Pág 63-66

09

ANEXOS

Pág 67-82



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todos aquellos que estuvieron conmigo paso a paso en el transcurso de este largo camino, Dios, Familia y Amigos.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer en primer lugar a Dios, por el cual todo es posible. Por haberme dado la fortaleza, sabiduría y templanza para finalizar esta etapa tan importante de mi vida.

A mis padres, por su apoyo incondicional en todo momento, porque a pesar de las adversidades siempre han estado ahí para mí en día a día.

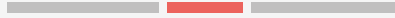
A mi compañera Sherling Mejía, quien emprendió este viaje junto conmigo y que a pesar de las dificultades se mantuvo a mi lado. Su apoyo, sabiduría y humor fueron los pilares en los que me sostuve cuando estuve decaída. Sin bien no siempre todo fue sobre flores y mariposas, al final del día sabía que podía contar con ella.

A nuestro tutor, quien nos guió y apoyó durante todo este trayecto.

Y por último, pero no menos importantes, a mis amigos. Porque si bien no podían meter mano, me brindaron todo su apoyo moral y cuyas palabras de aliento me impulsaron cada vez más.

A todos y cada uno de ellos, no podría agradecerles lo suficiente.

isamar Tardencilla



DEDICATORIA

Quiero dedicarles este trabajo a Dios, a Mis Padres, mi Familia y Amigos por ser mis principales motivaciones para alcanzar mis metas.

AGRADECIMIENTOS

Nadie dijo que sería fácil, y no se equivocaron. Sin duda, fue un proceso que como todo en la vida tuvo alegrías y penas, momentos de tensión y de risas, de nervios y relajos. Luego de haber terminado esta etapa, me gustaría agradecer a Dios por siempre estar en cada paso que doy, a mi compañera Isamar Tardencilla por acompañarme y brindarme ánimos para lograr realizar este trabajo de investigación.

También a mis padres por su esfuerzo, amor y apoyo incondicional, durante en todo lo que me he propuesto en la vida. A todos los docentes que fueron parte en el camino de mi formación como diseñadora, fueron muy importantes en ésta etapa.

A nuestro tutor por su guía y ayuda en este trabajo para la culminación de nuestros estudios profesionales.

A mis amigos y amigas que estuvieron motivándome siempre, y en especial agradecer a la persona, que más que un compañero y amigo es quien en cada momento está dándome fuerzas, ánimo además por soportarme, aguantar mis quejas, frustraciones en este proceso, pero sobre todo le agradezco por estar conmigo y apoyarme siempre.

Y finalizando agradecer a la empresa y compañeros de trabajo por brindarme todo su apoyo y ser partícipes activos en el éxito de mis metas académicas. A todos ustedes infinitas gracias..

"Nunca consideres el estudio como una obligación, sino como una oportunidad para penetrar en el bello y maravillosos mundo del saber" Albert Einstein

Sherling Mejia



RESUMEN

El presente trabajo de Investigación consiste en Diseñar un prototipo de sitio web para la Escuela de Diseño UPOLI para mejorar la comunicación interna y externa de estudiantes, docentes y público general.

La investigación fue desarrollada en tres etapas.

En la Etapa 1, se realizó el proceso de organización, búsqueda, selección, de datos para la documentación sobre diseño web. Posteriormente, la búsqueda de información facilitó la redacción del marco teórico.

En la Etapa 2, se llevó a cabo el desarrollo del marco metodológico en lo que se refiere a la definición de la población y muestra objeto de estudio, implicó también la selección de los métodos y técnicas de investigación, así como el diseño, aplicación y recolección de datos en la fase de trabajo de campo. Con los datos recabados, se procedió al análisis de los datos.

En la Etapa 3, se presentaron los resultados que arrojaron los instrumentos con sus respectivas conclusiones.

Con toda esta información, se realizó el diseño del prototipo de sitio web para la Escuela de Diseño de la UPOLI, en la que se incorporaron las necesidades e intereses en cuanto al

contenido para su desarrollo.

Se pudo concluir con esta investigación, que el diseño de sitio web debe resumir la información más relevante de la escuela, debe contener galería de imágenes, correo electrónico, información sobre los eventos y actividades especiales, recursos educativos y académicos, etc.

El diseño debe ser atractivo al público, acorde a lo que refleja la institución. Además, es importante la constante actualización y evaluación de la sitio. Con relación al objetivo general de la investigación, se logró un diseño sencillo pero completo, integrando la información esencial, importante y necesaria para iniciar un proyecto de sitio web.

La colaboración y compromiso de la comunidad serán trascendentales para asegurar el éxito de este proyecto, que no olvidemos surge en base a una necesidad de la comunidad de la Escuela de Diseño; la cual necesariamente debe ponerse a tono con los nuevos tiempos y tecnologías.



INTRODUCCIÓN

Hoy día estamos en presencia de uno de los grandes logros de fines del siglo XX: la multimedialidad. Ya en pleno siglo XXI, el mundo académico, especialmente el universitario, trasciende a la llamada sociedad del conocimiento, de la revolución digital y el de las redes sociales, de los cuales, hay que sacar el mayor provecho para convertirlos en opciones de mayor consulta y divulgación para la educación superior de hoy en día, por ser uno de los medios de comunicación más rápidos y de gran importancia en lo que respecta a su uso pedagógico.

En el mundo actual se han venido desarrollando múltiples y diversas tecnologías a las que han llamado Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC), que se basan principalmente en un conjunto de medios que producen, almacenan, transmiten y transforman información, y que permiten la ejecución de diversas aplicaciones que logran una mayor y mejor comunicación entre las personas.

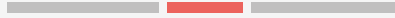
Estas tecnologías en los últimos años se han convertido en exigencias de la sociedad post moderna, y se han insertado en diversos contextos como comercios, empresas, organizaciones, entretenimiento, ciencia y educación.

Entre las realidades tecnológicas que dan soporte a la enseñanza-aprendizaje encontramos los sitios web y las plataformas virtuales. Su uso ha transformado gran parte de

los espacios de enseñanza tradicionales brindando una amplia gama de funcionalidades al servicio de distintos tipos de enseñanza.

El presente trabajo de Investigación, "Prototipo de sitio web para la Escuela de Diseño UPOLI", se eligió un problema operativo viable debido a que carece de un medio que facilite la información y la comunicación entre los actores de la Institución, el principal objetivo de esta investigación, es Diseñar un Prototipo de Sitio web para la Escuela de Diseño, basado en necesidades e intereses presentes en la comunidad educativa de la escuela en cuanto al diseño de un prototipo y seleccionando los contenidos considerados como pertinentes para el sitio web acorde a los propósitos de la Institución, que serán los objetivos específicos para realizar el proyecto.

Para lograr lo anteriormente expuesto, se diseñó un instrumento de recolección de datos con el que se recabó la información necesaria dentro de una muestra, para detectar las características que deberá tener el diseño web, y una vez analizado los resultados, se procederá a realizar el prototipo adecuado a la Institución.



La investigación está constituida por dos partes:

- **La primera parte**

Esta organizada en seis capítulos de la siguiente manera:

Capítulo I, se expone brevemente el problema, su justificación y los objetivos generales y específicos.

En el Capítulo II, se mencionan las bases teóricas que fueron identificadas y seleccionadas para acompañar la investigación, en especial las que están relacionadas con tecnología y sitios web.

En el Capítulo III, describe la metodología utilizada para realizar la investigación, la población y muestra seleccionada, el procedimiento realizado, los instrumentos de recolección de datos utilizados, la técnica de análisis de resultados.

Los Capítulos IV, V y VI, describe los resultados de la investigación, conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron de los datos del trabajo de campo. Con toda esta información, se elaboró la propuesta del diseño del sitio web, la cual se explica en la segunda parte.

- **En la segunda parte**

Con los datos del informe final y de acuerdo al objetivo general, se presentará la propuesta de diseño del sitio web como proyecto para la escuela:

Se expone brevemente la factibilidad del proyecto, continuando con la línea del desarrollo del prototipo se describen los parámetros de diseño, los contenidos o aspectos en páginas que se entrelazan formando el mapa de navegación del sitio y el prototipo, luego se exponen sugerencias para implementar el Proyecto.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- ANTECEDENTES • FORMULACIÓN DEL PROBLEMA •
- JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA • OBJETIVOS • HIPÓTESIS •





ANTECEDENTES

Hoy día el uso de herramientas web se han convertido en una de las opciones de mayor consulta y divulgación para la sociedad actual, como también uno de los medios de comunicación rápidos y entretenidos.

En el caso concreto de la Universidad Politécnica de Nicaragua (UPOLI), en el Informe Final del Proceso de Elaboración de los documentos base de la Reforma y Modernización de la Estructura Organizativa para su funcionamiento , en la página 35 de dicho documento señala que la UPOLI requiere de un cambio de cultura organizacional, para promoverlo entre sus miembros. Por cultura organizacional se entiende el conjunto de supuestos básicos, creencias profundamente arraigadas que son compartidas por todos los miembros del grupo e influyen y condicionan de un modo importante el comportamiento individual. Esta particular situación apunta a promover la creatividad, la flexibilidad y el compromiso continuo con la educación.

La gestión de calidad, es definida como el proceso de mejoramiento orientado al desarrollo de las capacidades de las personas durante su formación para que sea de impacto social.

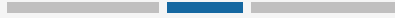
En dicho informe (2003:39), se dice que las Escuelas, son los “órganos encargados de la organización de la enseñanza

universitaria y por lo tanto de su calidad”. El Modelo Educativo de la UPOLI, procura formar a sus estudiantes con conocimientos científicos, porque el ser humano es capaz de aprender a ser, a aprender a emprender, a convivir a desaprender como persona y como profesional (2003:57).

En este sentido, una de sus políticas está centrada en la creación del Sistema de Información Universitaria (SIU), para el uso de las nuevas tecnologías de Información y Comunicación (NTIC), esto incluye la adopción de paquetes de Hardware y Software.

Como parte de esta política, la UPOLI, trabaja con una plataforma HTML bajo el nombre de Edu-UPOLI, desde el 2011 y fue creada porque la plataforma educativa da más herramientas de interactividad para la gestión de los conocimientos.

Los apoyos tecnológicos como los sitios web y las plataformas virtuales se han convertido en una gran herramienta para el proceso de enseñanza aprendizaje porque se adaptan al modelo educativo constructivista de la UPOLI. Permite que el maestro desarrolle u ocupe una serie de herramientas que pueden ser aprovechadas por el estudiante, mejorando su interacción entre sí, no solo como apoyo a las investigaciones o repositorio de datos, etc.



Recientemente la UPOLI finalizó un proceso de rediseño de marca que dio lugar a un manual en el cual se contemplan diversos parámetros aplicados a la marca y sus diversas aplicaciones, incluidas especificaciones para la web. Debido a la extenso trabajo que conlleva el implementar cada uno de los aspectos mencionados en dicho manual, los espacios dedicados para las Escuelas de la Universidad aún no están completamente desarrollados solo cuentan con una página de presentación con información meramente superficial.

La Escuela de Ciencias Jurídicas es uno de los espacios actualmente más desarrollados y completos, al igual que las novedades implementadas en el sitio tales como el Portal de Estudiantes y el de la Biblioteca Estudiantil.

En la UPOLI existen varias áreas administrativas que poseen un sitio web por ejemplo En ICIDRI y Educación Continua, porque el sitio le permite una mejor distribución de información pública y una mejor interacción con el usuario que no está tomando ningún curso en la plataforma, cabe mencionar que éstos no se encuentran bajo el dominio de la institución.

A pesar de los avances que se están haciendo, las oportunidades que se pueden lograr con un medio de

comunicación interactiva como los sitios web todavía no es una acción generalizada en su uso para la actividad académica y docente, especialmente en lo que respecta a su utilización para la enseñanza del Diseño.

ESCUELA DE DISEÑO UPOLI

La escuela de Diseño nace de la necesidad de brindar profesionales capacitados en las áreas de la comunicación visual. El proyecto fue presentado por el Prof. Américo Tapia Columna convirtiendo así lo que entonces era Decoración de Interiores en Diseño Industrial, siendo esta la primera carrera ofertada por la Escuela.

Desde su fundación ha contribuido a la administración y gestión de diversos proyectos, así también como una institución de referencia y consulta en materia de ciencia y tecnología del diseño, por la calidad en la ejecución de las funciones universitarias que realiza en docencia, investigación y proyección técnica y social.



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

En 1993 nace la carrera de Diseño Gráfico como respuesta a la situación actual del país con una economía de libre mercado, el incremento de mensajes publicitarios y la multiplicación de medios de comunicación. El Diseñador Gráfico es el encargado de recomendar, elegir y elaborar la forma final de toda creación visual tomando en cuenta tanto factores psicológicos como financieros del público hacia el que dirige sus mensajes a través de los medios masivos de comunicación visual.

CARRERA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

En el 2001 se modifica la Carrera de Diseño Industrial en una más acorde a la realidad nacional y nace la Carrera de Diseño de Producto. Esta carrera se centra en permitir a los interesados insertarse en los sectores productivos para mejorar manufacturas actuales o crear productos nuevos, convirtiéndose en un medio efectivo para incrementar el desarrollo tecnológico nacional, al fomentar y abrir nuevos caminos a los productos tanto en el mercado interno como en el externo.

La escuela de diseño UPOLI cuenta con varios recursos educativos y académicos por ejemplo el manual para los pasantes o informes, algunos de ellos no están de fácil alcance tampoco están actualizados y no están disponibles

en algún espacio, también ha tenido su incursión a los medios de comunicación a través de un boletín informativo bajo el nombre de La Plazoleta, consiste en una publicación por semestre y en las redes sociales tales como Facebook, el cual es utilizado tanto por estudiantes como por docentes debido al gran alcance que posee al momento de difundir y compartir información. Sin embargo, no posee una interacción constante, ni un carácter institucional dedicado meramente a fines educativos lo cual lo convierte en un medio distractor y que carece de formalidad y pertenencia para la Escuela de Diseño.

Durante la fase de exploración se pudo evidenciar que la Escuela de Diseño de la UPOLI no cuenta:

1. Con un espacio donde expongan sobre los distintos proyectos docentes, las actividades complementarias o recursos académicos y educativos que tiene la escuela.
2. Con facilidades para compartir noticias y acontecimientos institucionales para mantener actualizados a estudiantes y docentes.

La página web actual de la UPOLI no posee gran información respecto a la Escuela de Diseño ya que solo abarca las generalidades de la entidad.



FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

En su libro *La universidad: búsqueda permanente*, el doctor Carlos Tünnermann, citando a Henri Janne, dice que "la universidad es una de las instituciones más ancladas en el pasado y más resistente al cambio".

Las tecnologías que comprenden medios como la informática, multimedia, telecomunicaciones, microelectrónica; son las que se hacen llamar hoy en día las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC), las cuales se presentan en forma de instrumentos o medios que permiten el fácil acceso a una gran cantidad de Información y una variedad de posibilidades de comunicación que cada día va en aumento.

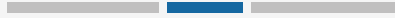
Los Sitios Web forman parte de las llamadas nuevas tecnologías se han ido incorporando progresivamente a todos los ámbitos laborales, de manera que las empresas comenzaron a exigirse entre sí un cambio o adaptación, para estar a la vanguardia de lo actual y poder seguir compitiendo en el mercado brindando calidad e innovación.

La educación, como parte del ámbito más amplio de la cultura, no podía quedar al margen del impacto producido por las NTIC, las cuales han revolucionado el mundo a partir del último tercio del siglo pasado integrando a sus espacios diferentes medios para ponerse al día con estos avances: acceso a Internet, comunicación a través de correos

electrónicos, etc. hasta montar un sitio web para informar y mostrar sobre las actividades a su comunidad educativa.

La cultura preexistente según los hallazgos reportados en el Informe Final (2003:63), señala que en la mente de profesores y estudiantes, todavía están siendo formados en la visión tradicional, con roles estáticos y prácticas conservadoras. El modelo requiere de nuevos retos, el cual debe estar en correspondencia a las exigencias del siglo XXI y al desarrollo de las tecnologías de la información para la educación superior.

Sin embargo, existen instituciones que se encuentran atrasados o desactualizados con respecto al tema de las tecnologías, bien sea por desconocimiento, o por sentir rechazo o miedo hacia los cambios y por ello cierran sus puertas a la innovación.



A partir de este planteamiento, para el caso de la Escuela de Diseño, surgen las siguientes preguntas:

- ¿Qué tan necesario es la implementación de un sitio web para uso del estudiantado de las diferentes carreras de Diseño y sus docentes?
- ¿Qué tipo de beneficios se logran con la implementación de un sitio web para la Escuela de Diseño?
- ¿Qué características debe tener el sitio web para la Escuela de Diseño?

Finalmente, el problema de investigación queda definido como:

La necesidad de implementar un sitio web en la Escuela de Diseño que se adecue a los intereses del estudiantado y docentes, cuya finalidad está centrada en la mejora de la comunicación y el acercamiento académico.



JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Las nuevas tecnologías de información y comunicación se han desarrollado vertiginosamente en los últimos años. Internet representa una revolución tecnológica que se ha convertido en un elemento imprescindible en la sociedad.

Se ha observado, que las empresas tanto de productos como de servicios, instituciones gubernamentales y no gubernamentales, medios de comunicación, bancos, investigadores, educadores y personas en general, hacen uso del Internet como una herramienta de información para estar actualizados con respecto a un tema específico, para comunicarse entre sí vía e-mail, foros, mensajería electrónica y también lo utilizan como un medio de presentación, publicidad o mercadeo, imagen pública y para relacionarse de una nueva forma con sus clientes, a través de un sitio web.

Para aprovechar estas ventajas en la educación superior y en su proceso formativo, en el Informe Final para la Reforma y modernización de la UPOLI, se indica que:

Para que las metas y planes previamente identificados en el Informe Final (2003) , sean una realidad para fortalecer el modelo académico universitario, deben superarse aquellas barreras que limitan la aplicación efectiva de este.

Los Sitios web se pueden convertir en un beneficio para cualquier institución, si se planifican y se diseñan basándose en las necesidades, filosofía y proyectos de dicha Institución. La evolución actual de los sitios web permite que los contenidos de una web puedan ser actualizados sin tener altos conocimientos técnicos de elaboración de sitios web y su mantenimiento.

En el caso de la Escuela de Diseño, se ha visto que tanto los docentes como el alumnado hacen uso de diversos medios tecnológicos como una herramienta más como soporte de comunicación. Tomando como ejemplo la red de Facebook, que si bien su característica principal responde más a red social, se puede crear espacios interactivos en los que tanto el estudiante como el profesor pueden compartir y difundir información e interactuar dentro de la misma.

En este sentido, como estudiantes egresadas de la carrera de Diseño Gráfico, en el transcurso de los años detectamos que la Escuela carece de un sitio Web que contribuya a expandir los horizontes y la Visión de la escuela que ayude a incrementar los beneficios de sus procesos por medio de esta aplicación tecnológica.



El propósito de nuestra monografía es Diseñar un prototipo de Sitio Web para la Escuela de Diseño como una iniciativa que se enmarca justamente frente a la necesidad de crear un espacio físico dentro de la escuela en donde se pueda se almacenar, compartir, informar y mostrar sobre las actividades a su comunidad educativa.

El personal Directivo, Docentes y Estudiantes podrían contribuir a la realización de un diseño web, aportando sus ideas, expresando sus necesidades y proyectando los intereses que desean plasmar en el sitio que más que un "diseño" se convertirá en un medio tecnológico de información y comunicación efectiva

Así mismo, este proyecto podrá servir de base para impulsar la implementación del mismo y convertirse en el primer paso a la apertura de diversos elementos tecnológicos a la Escuela, que podrían facilitar procesos tanto administrativos como de enseñanza.

OBJETIVOS

GENERALES

- Diseñar un prototipo de sitio para mejorar la comunicación en la Escuela de Diseño UPOLI con sus docentes y estudiantes.

ESPECÍFICOS

- Reconocer la importancia así como la necesidad que tiene la implementación de un sitio web para la mejorar la comunicación a lo interno y externo de la Escuela de Diseño UPOLI
- Describir desde la opinión de estudiantes y docentes de la Escuela de Diseño, los principales beneficios que lograría la implementación del sitio.
- Identificar desde la comunidad educativa (estudiantes y docentes), los contenidos e intereses necesarios que ayuden a la construcción del prototipo.



HIPÓTESIS

La implementación de un sitio web y su disponibilidad de información ayudará a mejorar la comunicación entre el estudiantado, docentes y público en general.

MARCO TEÓRICO

• INTERNET • LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN • SITIOS WEB •





INTERNET

INICIOS DE LA INTERNET

Internet nace a partir de la interacción entre la ciencia, la investigación universitaria y los programas de investigación militar en Estados Unidos, la utilizaban como una red académica para investigadores de los departamentos de defensa, quienes buscaban defender el estatus quo de la Guerra Fría.

Al descubrirse las potencialidades que Internet ofrecía para la innovación científica y tecnológica, y gracias a que su arquitectura informática desde el principio fue abierta y de libre acceso, se amplió su uso. A partir de ello se creó la World Wide Web (WWW, o la Web), la cual utiliza a Internet como medio de transmisión y que ha permitido su masificación.

Los productores de la tecnología de Internet fueron y son fundamentalmente sus usuarios. Al principio los creadores de la Web pusieron a disposición las plataformas necesarias para su uso, pero la evolución constante de aplicaciones y los nuevos desarrollos tecnológicos del medio son responsabilidad de los usuarios, que en un proceso de retroalimentación constante, le han dado dinamismo a Internet.

Así, de la mano de usuarios de la Web han surgido plataformas como Facebook, Twitter, Wikipedia, entre otras.

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE INTERNET

Interactividad: En Internet, cada persona se puede comunicar directamente con el sitio que visita, en una relación es personalizada y donde emisor y receptor pueden usar el mismo medio simultáneamente.

Universal: Como es un soporte universal se puede llegar a mayor cantidad de receptores ubicados en diversas partes del mundo, con un carácter también integrador.

Simultánea: El internet permite establecer contacto con varios sitios a la vez y chequear o confrontar distintas fuentes de información sincrónicamente.

Inmediata: Al ser de carácter universal la Internet permite distribuir información de manera más rápida, sin mediaciones pues la red mundial es permanente. Además la información se puede actualizar oportunamente y la cantidad de veces que sea necesario

Integradora: Evidentemente permite unificar como un solo mensaje diversos recursos de comunicación como sonido, imagen, textos, videos etc. pero lo más destacable es que permite la interacción universal y simultánea de personas de



Libre: En la mayoría de los casos el acceso a la información que hay en Internet es de libre disposición de los usuarios.

Actualizable: La información o contenidos que circulan por la internet pueden ser modificados y actualizados en cualquier momento y cuantas veces sea necesario.

Personalizada: En internet hay un amplio abanico de recursos como Meils, Blogs, Facebook, redes personalizada etc., que permiten a cada usuario disponer del tipo de contenidos, la forma y el momento de recibirlos e interactuar con ellos del modo que más le acomode.

En resumen estas características hacen de Internet una red horizontal, multidireccional, descentralizada e interactiva. Que se distingue porque es el usuario el protagonista; es él quien decide qué, cuándo, cómo y dónde.

LA WEB Y SU IMPORTANCIA EN EL TRÁNSITO DE INFORMACIÓN

Es de conocimiento la importancia que tiene la web para la difusión e intercambio de información en diversidad de entornos, ya sea de carácter social, corporativo o académico.

Su participación en el desarrollo socio-cultural del hombre ha sido un proceso de trascendencia que ha marcado nuevas pautas en las formas de comunicación con un gran alcance universal. Internet es la plataforma multimedia que facilita la interacción y la libre creación de comunidades que se amolda a las características de la sociedad actual como lo demuestra su rápida consolidación en el paso de pocos años. Se ha convertido en uno de los principales pilares de información y comunicación debido al creciente auge en el desarrollo tecnológico.



NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN

Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación presentan una data de aproximadamente 40 años, a mediados del siglo XX se comienzan a desarrollar sistemas de procesamiento de la información por medios electrónicos, en la década de los años 60 comienza el uso de elementos como la radio, la televisión para comunicarse y transmitir información, así mismo se emplean las primeras computadoras las cuales utilizaban el sistema binario.

DEFINICIONES Y CARACTERÍSTICAS DE LAS NTIC

Se llama Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación a todos los instrumentos, procesos y soportes que están destinados a optimizar la comunicación del ser humano. Algunas de las concepciones de las NTIC que tienen los autores especialistas con respecto al tema de la tecnología se pueden enunciar:

Se denominan Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones contenidas en señales de naturaleza acústica (sonidos), óptica (imágenes) o electromagnética (datos alfanuméricos) (ENRED Consultores, 2005).

Urbano (2000) , explica que las nuevas tecnologías son los medios que surgen a raíz del desarrollo de la microelectrónica, y éstas contemplan elementos como: video, informática y telecomunicaciones, y que son capaces de crear, almacenar, recuperar, seleccionar, transformar y transmitir información alcanzando gran velocidad y cantidad de información.

Es importante aclarar que las NTIC se diferencian de las tecnologías tradicionales, porque las NTIC, permiten al usuario interactuar activamente con los medios, utilizándolos para su desarrollo profesional, personal, de manera significativa, permitiéndose a sí mismo, no sólo recibir de forma aislada, sino expresarse, comunicarse y transmitir y transformar información, que según el deber ser, podrá llegar a convertirse en una herramienta positiva, formativa y hasta educativa.

Se puede concluir este punto de concepciones de las NTIC, reafirmando que las mismas son medios de difusión de la información, y que a su vez, se puede actuar sobre ella para transformarla, procesarla y comunicarla, siendo actualmente herramientas de gran potencial dentro de las empresas y organizaciones del primer mundo.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS NTIC

Al estudiar las utilidades que pueden brindar las NTIC a los diversos entornos de la sociedad, especialmente el Educativo, se contemplan aspectos que se pueden clasificar como ventajosos, y por el contrario, también se observan aspectos que se pueden caracterizar como desventajas que se presentan al incorporarlos al entorno.

Además de las características físicas de las NTIC, Fessia y Paoloni (2005) , exponen que éstas brindan oportunidades como:

- Comunicación entre emisor y receptor.
- Facilidad de acceso a la información del emisor (almacenarla y transformarla)
- Diversas formas de interacción con el emisor y sobre él.

Además de las anteriormente mencionadas, los autores García López (2001) , señalan diversas y variadas características que las NTIC han demostrado desde sus inicios, entre ellas se pueden agregar a ellas otras ventajas que también se consideran como válidas. Las NTIC ofrecen:

- Diversidad: no existe sólo un tipo o estilo de tecnología, cada día va aumentando la variedad de herramientas de trabajo.

- Innovación: la tecnología manteniendo su esencia, se va transformando en elementos más útiles, compactos, livianos y prácticos.
- Accesibilidad Instantánea: permite alcanzar recursos de cualquier parte del mundo de manera virtualmente instantánea, siendo cada vez más inalámbrica y popular.
- Integración: cuando antes se necesitaba de muchos recursos (teléfono, televisión, radio, calculadores, etc.) para poder manejar varias aplicaciones, los elementos actuales están integrando todas estas herramientas en un solo equipo.
- Aprendizaje: estas tecnologías dan paso a que las personas aprendan a manejarlas de forma activa y dinámica, ya sea por medio del ensayo y error, o con el uso de tutoriales.
- Comunicación e Interacción: uno de los principales objetivos de las NTIC es que permite el contacto a distancia con otras personas con quienes de otra forma, no se pudiese mantener comunicación. Además la interactividad, hace que se pueda recibir y dar información, simultáneamente.

Definitivamente, las NTIC proporcionan una cantidad ilimitada de ventajas, que se adaptan a cada necesidad e interés del usuario. Es por ello se debe hacer de dichas tecnologías un complemento para el cumplimiento de los objetivos y fines de las instituciones.



Enfocando ahora la contraparte, García López (2001), describió las ideas que pueden enfocarse como desventajas que conllevan el uso de las NTIC, en las cuales menciona:

- La tecnología puede llevar al consumismo, sin pensar en las necesidades reales.
- Se puede transmitir una imagen idealizada o distorsionada de la tecnología.
- La información muchas veces puede llegar incompleta o errónea, llegando a confundir a las personas.
- Existe saturación de información, por lo que los usuarios se les dificulta seleccionar, contrastar y clasificar la información que realmente necesitan.
- Se crea dependencia tecnológica, dejando a un lado otros medios e instrumentos de comunicación, formativos, recreativos e informativos.
- Los docentes muchas veces no poseen la información necesaria acerca de las NTIC.

Más que desventajas o inconvenientes de las NTIC, se puede decir que son posibles riesgos normalmente derivados de su mala utilización o guía, de su comprensión equivocada o de las complejidades inherentes al empleo de las NTIC. Aun cuando se puedan presentar estos riesgos o desventajas que se han expuesto, las NTIC han demostrado que mediante un uso

adecuado, moderado y orientado; logran un incremento en los beneficios obtenidos a nivel personal, social y organizacional en el mundo entero.

APLICACIONES DE LAS NTIC EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

Una vez que se ha investigado el origen, definición y características principales de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación y se observa que existe un gran potencial de beneficios, cabe preguntarse cómo pueden integrarse o aplicarse en las instituciones educativas, de manera de que esos beneficios se conviertan en fortalezas de la organización.

Al plantear esta pregunta de integración de las NTIC a la educación, se debe tener presente el estilo pedagógico y curriculum establecido que registrarán de cierta manera los procesos de toda la institución, desde la enseñanza – aprendizaje hasta los administrativos y gerenciales.



Es así como (c.p. Fessia y Paoloni, 2005) exponen 5 formas de integración de las tecnologías al contexto educativo:

1. Como objeto de estudio
2. Como recurso didáctico
3. Como recurso para la expresión y comunicación
4. Como recurso para la organización y gestión institucional
5. Como recurso para la atención a la diversidad.

Estas maneras que proponen los anteriores autores, se presentan como alternativas de aplicación que pueden irse incorporando a la institución de manera que ésta y las tecnologías se condicionen la una a la otra para generar frutos en pro del aprendizaje, enseñanza y uso del conocimiento.

Las diversas alternativas, tienen la ventaja de poderlas incorporar individualmente, o bien de forma conjunta o engranada, para que se construya verdaderamente la aplicación de las NTIC en la organización educativa.

Para poder lograr una integración efectiva, es sumamente necesario que los actores de las instituciones educativas (directores, coordinadores, docentes, etc.) conozcan el

manejo de estos medios, comprendan sus utilidades y su funcionamiento, cómo orientar el aprendizaje a través de recursos tecnológicos, es decir, que encaminen estas nuevas herramientas en la misma vía de los principales objetivos de la educación como organización.

De no respetarse este planteamiento, estos recursos se convertirán en simples instrumentos materiales que no estarán relacionados a la innovación, a la planificación y a la pedagogía.



SITIOS WEB

Actualmente es importante reconocer la importancia y el auge de los Sitios Web para dar a conocer y difundir los procesos pedagógicos que se adelantan en las instituciones educativas de un pueblo, país y el mundo, como también para realizar a través de ellos intercambios educativos, culturales, entre otros.

Un sitio web es un sitio (localización) en la World Wide Web que contiene documentos (páginas web) organizados jerárquicamente. Cada documento (página web) contiene texto y/o gráficos que aparecen como información digital en la pantalla de un ordenador. Un sitio puede contener una combinación de gráficos, texto, audio, vídeo, y otros materiales dinámicos o estáticos.

Cada sitio web tiene una página de inicio (en inglés Home Page), que es el primer documento que ve el usuario cuando entra en el sitio web poniendo el nombre del dominio de ese sitio web en un navegador. El sitio normalmente tiene otros documentos (páginas web) adicionales. Cada sitio pertenece y es gestionado y por un individuo, una compañía o una organización.

Como medio, los sitios web son similares a las películas, a la televisión o a las revistas, en que también crean y manipulan

imágenes digitales y texto, pero un sitio web es también un medio de comunicación. La diferencia principal entre un sitio web y los medios tradicionales es que un sitio web está en una red de ordenadores (Internet) y está codificado de manera que permite que los usuarios interactúen con él. Todos los sitios web públicamente accesibles constituyen una gigantesca "World Wide Web" de información.

Los sitios web están escritos en HTML (Hyper Text MarkupLanguage), o dinámicamente convertidos a éste y se acceden usando un software llamado navegador web, también conocido como un cliente HTTP. Los sitios web pueden ser visualizados o accedidos desde un abanico de dispositivos con disponibilidad de Internet como computadoras personales, computadores portátiles, PDAs y teléfonos móviles.

Un sitio web está alojado en una computadora conocida como servidor web, también llamada servidor HTTP, y estos términos también pueden referirse al software que se ejecuta en esta computadora y que recupera y entrega las páginas de un sitio web en respuesta a peticiones del usuario. Apache es el programa más comúnmente usado como servidor web (según las estadísticas de Netcraft) y el Internet Information Services (IIS) de Microsoft también se usa



TIPOS DE SITIOS WEB

- Sitios web estáticos

Un sitio web estático es uno que tiene contenido que no se espera que cambie frecuentemente y se mantiene manualmente por alguna persona o personas que usan algún tipo de programa editor.

- Sitios web dinámicos

Un sitio web dinámico es uno que puede tener cambios frecuentes en la información. Cuando el servidor web recibe una petición para una determinada página de un sitio web, la página se genera automáticamente por el software como respuesta directa a la petición de la página; por lo tanto abriendo muchas posibilidades incluyendo por ejemplo: el sitio puede mostrar el estado actual de un diálogo entre usuarios, monitorizar una situación cambiante, o proporcionar información personalizada de alguna manera a los requisitos del usuario individual.

El contenido estático puede también ser generado de manera dinámica periódicamente o si ocurren ciertas condiciones para la regeneración para evitar la pérdida de

rendimiento de iniciar el motor dinámico para cada usuario o para cada conexión.

Últimamente, dado el compromiso social de las comunidades se recomienda que los Sitios Web cumplan unas normas de accesibilidad para que éstos, puedan ser visitados y utilizados por el mayor número de personas posibles independientemente de sus limitaciones físicas o las derivadas de su entorno.

Existen muchas variedades de sitios web, cada uno especializándose en un tipo particular de contenido o uso, y puede ser arbitrariamente clasificado de muchas maneras. para este caso cabe destacar el sitio web educativos en el cual se promueven procesos pedagógicos de formación a docentes, estudiantes, ex alumnos, asistencia técnico pedagógica, permiten ver o descargar políticas institucionales, eventos culturales importantes del entorno educativo, contenidos de asignaturas o temas , etc.



ALTERNATIVAS CMS PARA UN SITIO WEB

CMS son las siglas de Content Management System y se traduce directamente al castellano como Sistema de Gestión de Contenidos. Esta expresión se aplica a soluciones tecnológicas que nos permiten crear y publicar información en un sitio web usando una interfaz de editor en línea. Se basan en formularios a los que habitualmente se accede previa autenticación usando el navegador web.

Un CMS está formado por dos interfaces: frontend o escaparate donde los visitantes leen las entradas publicadas y backend donde acceden los administradores/editores para crearlas. Los CMS más populares demandan una tecnología de servidor: Apache + PHP + MySQL.

La información se almacena en una base de datos MySQL. Gracias al uso de gestores CMS para publicar noticias no es necesario dominar el lenguaje HTML o PHP. Sólo se requiere conocer el procedimiento para subir informaciones a la web y clasificarlas para que aparezcan en el lugar correcto.

En la actualidad existen distintos CMS gratuitos con los cuales es posible crear un sitio web de un centro educativo. Se pueden descargar de su web oficial, subir a la cuenta de hosting del centro, instalarlo y comenzar a utilizarlo sin necesidad de grandes conocimientos de informática. Los más conocidos y utilizados son: WordPress, Drupal y Joomla.



LOS SITIOS WEB EN RELACIÓN CON LA ENSEÑANZA

A través del sitio web se logra tener una comunicación dinámica e interactiva donde el usuario pueda tener acceso e informarse rápida y eficazmente acerca de los procesos que suceden en el interior de una comunidad.

Instrumentos interactivos como son los sitios web permiten transmitir y recibir información dando lugar a nuevas posibilidades de desarrollo individual y colectivo indispensable en la formación pedagógica de una institución educativa.

Promover su utilización, como herramienta tecnológica con una finalidad esencialmente pedagógica y de promoción , orientadora del "saber" con el objeto de contribuir con el mejoramiento de la calidad de la Educación, que permita a la persona, mediante el manejo de las nuevas tecnologías, entender el mundo en que vive, comunicarse con él, adaptarse activamente a la sociedad y conscientes de que la comunicación es dinamizadora del crecimiento y herramienta fundamental para el cambio y la transformación social.sin necesidad de grandes conocimientos de informática. Los más conocidos y utilizados son: WordPress, Drupal y Joomla.

DISEÑO METODOLÓGICO

- TIPOS DE INVESTIGACIÓN • POBLACIÓN Y MUESTRA •
- MÉTODO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS •
- PROCEDIMIENTO PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS •





TIPO DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación es de tipo mixto (cuantitativo – cualitativo), teniendo una fase exploratoria porqué, la problemática (ver la pregunta de investigación) es de conocimiento general de estudiantes y docentes, la visibilidad de la Escuela de Diseño desde la web es un tema poco estudiado y no ha sido abordado como objeto de estudio. Esta situación se evidencia al momento de redactar los antecedentes de la investigación.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Dado el tipo de estudio monográfico, la población definida son docentes y estudiantes de la Escuela de Diseño tanto de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño de Productos. Para definir la muestra objeto de estudio, en la que participaran estudiantes y docentes, fue definida a conveniencia, teniendo en consideración los siguientes criterios:

- Tener conocimientos básicos de los sitios web y su funcionalidad.
- Estar conscientes de la falta de presencia de la Escuela de Diseño en la web, lo que limita la comunicación y la retroalimentación entre el alumnado y el profesorado.

Definición de la Muestra:

A partir de los criterios de selección de informantes antes indicados, la muestra quedó definida de la siguiente manera: 15 docentes, 47 estudiantes activos y 40 egresados, para un total de 102 informantes.



MÉTODO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

MÉTODOS

El principal método que guía la investigación monográfica es el método hipotético-deductivo. El proceder metodológico es completamente experimental, ya que se asume una conjetura o hipótesis que se corresponde con la realidad. Dicho de otra manera, el método consiste en hacer observaciones y análisis de un problema a partir del cual se formulan hipótesis.

Al momento de exploración, los informantes indicaron que la Escuela de Diseño es poco visible desde la web, lo que imposibilita mantener una comunicación fluida entre sus autoridades, docentes y estudiantes.

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

La técnica utilizada para la recolección de datos fue Encuesta. Se realizaron dos tipos de encuestas: la primera encuesta fue de tipo exploratorio con preguntas abiertas que fue dirigida a estudiantes, egresados y docentes. La información obtenida, fue utilizada para elaborar la segunda encuesta con preguntas cerradas, la cual fue aplicada a

docentes, estudiantes y egresados de la muestra.

TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Definido la encuesta como técnica de recolección de datos, se procedió al diseño del instrumento el cual fue organizado a manera de cuestionario que facilitara la cuantificación de las variables de estudio, a partir de un conjunto de preguntas dirigidas a las personas seleccionadas para brindar la información que facilitó el diseño del prototipo del sitio web.

PROCEDIMIENTO PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

El análisis de los datos se efectúa a partir de dos momentos.

Momento 1:

Previo al procesamiento estadístico, las preguntas del primer cuestionario (exploratorio) fueron analizadas utilizando una matriz en la cual se registró la información dada por cada uno de los informantes. Los datos fueron codificados e interpretados desde el procesamiento efectuado en la matriz de análisis.

Momento 2:


Una vez recolectados los datos (encuesta final) , se procedió al análisis estadístico, los datos fueron tabulados y presentados en distribución de frecuencias, tablas, y gráficos. Para ello fue utilizado un programa de computadora. En el siguiente gráfico se presenta el proceso seguido en el procesamiento:

Gráfico No. 1 Procedimiento para el procesamiento y análisis de datos



ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS





La utilización de herramientas tecnológicas como las computadoras y teléfonos celulares, sobre todo con conexión a internet, son indispensables tanto en lo cotidiano como en el ámbito laboral de los diseñadores como se vio reflejado en el 92.6% de las respuestas otorgadas a través de la encuesta aplicada.

A través de los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta a estudiantes y docentes de la Escuela de diseño, pudimos apreciar qué tanto era el conocimiento que se manejaba en base a los sitios web e identificar el uso de términos como página web planteaban una diferencia. La gran polémica que se notó es el uso inadecuado de conceptos en referencia a estos el 77.7% de las respuestas obtenidas utilizan de forma errónea dichos términos ya que el sitio web es un conjunto de páginas web.

Logramos identificar en un 96.8% la factibilidad de los sitios web como herramienta educativa para los docentes, estudiantes y la institución, por su diversidad en el área de compartir información y su constante actualización, como bien sabemos, en la actualidad los medios de comunicación como el internet son fundamentales para la circulación de información a un nivel más generalizado y de más alcance entre los utilitarios.

La Escuela de Diseño, siendo una de sus características el ir de la mano con métodos vanguardistas en el diseño y su implementación, sería de gran ayuda contar con un espacio propio por el que se pueda acceder para tener información de temas ligados tanto al diseño como a medios para la difusión de información coincidiendo en esto el 32.4% de los encuestados. De igual forma el 37.6% de los informantes está de acuerdo con un sitio web que facilite la comunicación entre docentes, estudiantes y la Escuela en sí, permitiendo la interacción y retroalimentación de contenidos de interés (tanto pedagógicos como a nivel general).

Respuestas como el hecho de que sería poco visitado (2.9%) en consecuencia que no se ha inculcado el uso de sitios web institucionales como medios auxiliares o apoyo para los estudiantes al proveer poca información. De aspectos meramente visuales/estéticos y factibles va a depender qué tan atractivo resulte el sitio para el público.

Los medios de comunicación interactivos aplicados en la Escuela de Diseño toman gran relevancia al poder compartir, comparar y desarrollar diversas experiencias en el área del diseño, ya sea pedagógicas o de temas variados referentes a ésta.



Estudiantes y docentes son dados a compartir sus trabajos como lo observamos en el 43.6% de los resultados, ya sean en pro de los demás o como una forma de conseguir opiniones, críticas constructivas y experiencias a nivel colectivo (51.3%) que ayuden a un mejor desarrollo de su trabajo en el futuro.

Sitios como la red social Facebook es uno de los mayores medios de interacción utilizados en el tránsito de información, utilizado por un 52.5% de los encuestados.

Debido a su cualidad meramente social, muchas veces tiende a desviarse del objetivo con el que se comparte información, si bien se encuentran temas de apoyo y ayuda en la interacción entre las personas, no poseen en sí un valor educativo meramente aplicado para el enriquecimiento de conocimientos y el desarrollo a nivel institucional que se logra en un sitio aplicado con esos objetivos.

También encontramos otros medios de comunicación en el que se pueden compartir o enviar información como lo son Dropbox (21.1%) y Blogs (15.6%), aunque ninguno tan influyente y con tanto auge como Facebook.

El diseño y creación de un sitio web para la Escuela de Diseño UPOLI, serviría de apoyo para los estudiantes y los profesores en el aprendizaje y desarrollo de contenidos. Así también, la Escuela se beneficiaría del hecho de exponer al público, no solo a su cuerpo estudiantil y docente, sus avances y logros como una identidad en el diseño a nivel nacional.

Es necesario que con la realización de este sitio, se tomen en cuenta los aspectos que deberían mostrarse en dicho espacio, tales como las generalidades de la escuela (perfil, calendario de actividades, pensum, perfil de los docentes e información de contacto, repositorios de clase), también un lugar dedicado meramente a las noticias relevantes como proyectos y talleres a realizarse con sus imágenes respectivamente.

Es importante elaborar una estructura que sea fluida pero que sobretodo despierte el interés en los estudiantes y docentes, que se fomente la utilización de este medio como un instrumento más para dar soporte en el área educacional, pero más importante aún, un instrumento que sea indispensable para el desarrollo personal y profesional de cada estudiante.



Esta encuesta nos dio resultados esperados, siendo estos la respuesta positiva hacia la realización de un sitio web en la Escuela de Diseño. Muchas de las personas que se mueven en el ámbito del diseño, están estrechamente relacionadas a los temas vinculados con los medios de interacción como el internet, el cual con su inminente desarrollo y actualización conforme el avance del tiempo, lo hace indispensable para el diseñador en general que trabaja para la difusión de mensajes o para mantenerse al tanto de nuevas tendencias teórica-prácticas.

Es de mucha necesidad tener un espacio donde se pueda compartir información y al mismo tiempo retroalimentarse con temas de interés y de uso pedagógico.

Finalmente, queremos presentar algunas dificultades que vivimos en la realización de la investigación y queremos presentarlo como un resultado de la experiencia:

Se hizo realmente difícil organizar el tiempo para dedicar al estudio, debido a la obligación y responsabilidad con el trabajo laboral en la semana. Al momento de realizar el trabajo de campo utilizando los instrumentos de recolección de datos, no se encontró el apoyo esperado por parte de las personas que conocen de la materia además que perdimos el contacto con los estudiantes y docentes por vacaciones de fin de año.

Sin embargo, se pudo encontrar la manera de aplicar los instrumentos al personal y representantes de la muestra, pese a que en la parte de informática no pudiera ayudarnos con especificaciones técnicas para la creación de los sitios institucionales por compromiso que podría crearse ya que el sitio no estaba autorizado oficialmente por UPOLI para implementarse, sin embargo nos recomendaron utilizar el nuevo manual de marca como herramienta para la creación del sitio web.

CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES



CONCLUSIONES

El diseño de prototipo de un sitio web para la Escuela de Diseño UPOLI se realizó mediante una previa investigación teórica y que responde a la formulación inicial de la investigación:

La necesidad de la implementación de un sitio web en la Escuela de Diseño que se adecue a los intereses del estudiantado y docentes así como facilite la comunicación y mejore sus relaciones entre sí.

De la cual se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- La implementación de un sitio web para la Escuela de diseño facilitaría el proceso de comunicación entre la Escuela, el estudiantado y los docentes.
- Promovería el uso de nuevas tecnologías como apoyo a fines académicos e informativos
- Proporcionaría un espacio accesible al que el usuario interesado podría abocarse en caso de dudas y referencias

En relación a los objetivos específicos:

- Reconocer la importancia y necesidad que tiene la implementación de un sitio web para mejorar la comunicación a lo interno y externo de la Escuela de Diseño UPOLI
- Describir desde la opinión de estudiantes y docentes

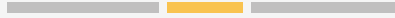
de la Escuela de Diseño, los principales beneficios que lograría la implementación del sitio.

- Identificar desde la comunidad educativa (estudiantes y docentes), los contenidos e intereses necesarios que ayuden a la construcción del prototipo.

Se concluye que las principales necesidades de la comunidad educativa en general son:

- Información y Comunicación entre Escuela, docentes y estudiantes, que dicha información sea actual, constante y de fácil acceso.
- Las personas tanto internas como externas puedan conocer más acerca de la escuela, y que el colegio pueda ser promocionado a través de la página web.

Al lograr implementar el sitio web ayudaría al desarrollo institucional en general, tanto en el área informativa como en aspectos interrelacionales. En relación a los contenidos pertinentes que debe contener el diseño, deben ser en primer lugar informativos, transmitir la imagen organizativa de la escuela hacia el público mediante el sitio web, logrando sintetizar lo que ofrece o brinda la escuela de Diseño



Según los intereses de los estudiantes y docentes, debe de contar con información relevante y actualizada de todo lo que acontece en la Escuela, así como también sus generalidades y secciones dedicadas al usuario (Curiosidades, Galería, Bolsa de Empleo, entre otros). Es importante implementar un diseño que sea visualmente atractivo, constantemente actualizado y que tenga un constante seguimiento en por de su buen funcionamiento.

En cuanto al objetivo general: Diseñar un prototipo de sitio para mejorar la comunicación en la Escuela de Diseño UPOLI entre docentes y estudiantes.

Este sitio web puede ser realizado logrando un diseño sencillo pero completo, integrando la información esencial, importante y necesaria que servirá de base para su posterior implementación y que con el tiempo se irá completando y desarrollando una vez se haya presentado la propuesta de este proyecto de investigación.

Podemos concluir que al presentar un proyecto como el Prototipo de sitio web para la Escuela de Diseño UPOLI la institución se enfrentaría a:

- Una ventaja en relación a otras instituciones que si cuentan con este tipo de herramienta
- Mayor cantidad de medios para la difusión de información general a la comunidad educativa, tomando en cuenta que la web es uno de los mayores exponentes en el área de la comunicación y que con los años van incrementando su funcionalidad, facilidad de adquisición y beneficios.

Como egresadas de la Carrera de Diseño Gráfico, pensamos que la Escuela de Diseño UPOLI al igual que cualquier empresa necesita de estrategias creativas y vanguardistas de la mano de la tecnología lo cual está en directa relación con el diseño en general.

Por lo que esperamos que los resultados de esta investigación sean de gran utilidad para marcar el inicio de estas tecnologías en la Escuela de Diseño, no solo mediante el sitio web, sino a través de otros medios e instrumentos que promuevan el tránsito de información, comunicación y que fortalezcan a la institución de tal manera que sea más efectiva, organizada, atractiva e interactiva.



RECOMENDACIONES

En base a la investigación realizada, se pueden hacer las siguientes recomendaciones:

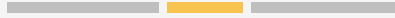
Para el seguimiento de esta investigación:

Escuela de Diseño: Se necesita recopilar la información necesaria para poder llevar a cabo esta investigación, que sea breve y fácil comprensión, manteniendo actuales información de evento, curso y otras actividades que realiza la escuela, además contar con los instrumentos que utilizan en sus procesos educativos que brindan a estudiantes por ejemplo la bitácora, presentación del tema general de proyectos, proyectos semestrales, manual de prácticas profesionales supervisadas, guía de culminación de estudios, etc. Para facilitar de ese modo información sobre eventos, actividades, fechas importantes, disminuyendo costos de publicidad (papelería, folletos, artículos); se ahorra tiempo, ya que el docente o estudiante podría realizar cualquier consulta por medio del correo electrónico o web.

Aprovechar y dar seguimiento a los medios e instrumentos que utilizan para difundir información académica y educativa:

En caso del Boletín La Plazoleta se podría hacer una comisión de estudiantes liderado por un tutor que guíe en el proceso de elaboración para que se convierta en un boletín no solo de noticias de la escuela sino de actividades y curiosidades del diseño, un espacio de interacción también donde estudiantes compartan sus experiencias de modo que se convierta en un boletín dinámico y atractivo tanto para que se unan refuerzos para hacerlo como para compartirlo, podría ser digital para ahorrar costos de impresión, etc.

En las redes sociales, en concreto Facebook la página de la escuela está muy abandonado la información se da a conocer más rápido por los perfiles de docentes u otras páginas que por el misma página oficial, que no debería de ser así, para ello se necesita establecer un calendario de planificación para hacer de la página algo más atractivo actualizarla constantemente y si contar con una persona que la administre sería lo idóneo, podría ser la misma que llegase actualizar el sitio en el caso que sean varios que se trabaje en equipo con el fin de velar la imagen de la escuela en la red, y con el tiempo evaluar si debería agregarse a más redes como Instagram, Twitter, etc.



En los procesos educativos y académicos refiriéndonos a los instrumentos forman parte de la información que se necesita para el sitio, estos instrumentos que se les proporciona a los estudiantes deberían mantenerse actualizado y colocados en el sitio para una fácil obtención:

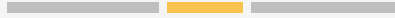
Manual de PPS: debería ser actualizado en cuanto a información para una mejor orientación a los estudiantes en el proceso de sus prácticas profesionales supervisadas y también el diseño.

Bitácora: necesita actualizarse y poder ser como un planificador de proyectos integrador, fechas y notas para docentes, estudiantes, un documento más institucional y conforme a la imagen de la escuela que se fácil entendimiento y que se encuentre accesible a estudiantes y docentes para un mejor uso.

Temas de Semestres y proyecto de semestre: es importante siempre mantener una presentación general de los temas que los estudiantes abordan durante su formación, así dan a conocer actividades y manifiestan los conocimientos que van adquiriendo sobre los temas aplicándolos en el diseño.

Protocolos de culminación de estudios darle mantenimiento al documento que sirve para orientar al egresado sobre cómo se realiza el proceso y las formas que tienen para su culminación de estudios que este actualizado y que pueda proporcionarse fácilmente.,

Todo esto ayudará a un mejor contenido y establecer una unidad visual en los productos gráficos de la escuela sumando fuerzas a los medios que la escuela tiene para difundir y compartir información y promover y conocer sobre el quehacer de la escuela en el diseño nacional.



Proceso de Evaluación: Al ser un proyecto factible, esta investigación ha terminado en la fase de diseño, pero se da espacio para recomendar que se realice una evaluación de expertos para poder ser aplicada en la realidad.

Buscar el Apoyo del Personal Capacitado: Se presentará el diseño a los directivos de la Escuela de Diseño y de Informática, para buscar su apoyo y respaldo en aras de concretar el proyecto.

Designar una Comisión: Si se lleva a cabo la ejecución del proyecto, es recomendable que se organice una comisión que se encargue de velar por el buen cumplimiento y funcionamiento del sitio web, y que se vayan integrando paulatinamente otros procesos tecnológicos a la Institución.

A Docentes: Estar abiertos al cambio y contribuir si se necesita información académica, compartir y difundir los

medios que utiliza la escuela para darse a conocer.

A Estudiantes: Ser partícipes de estos cambios, apoyar y contribuir de la mejor manera que pueda en la escuela ya sea realizando proyectos o actividades para la escuela, utilizar, interactuar y compartir en los medios que la escuela posee, recordando que todos somos parte de esta escuela y como tal ayudamos a un mejor reconocimiento y posicionamiento de la misma.

Y EN GENERAL, para otras investigaciones de este tipo, se recomienda organizar el tiempo para poder realizar todo el estudio, recolección y análisis de información necesaria, así como la redacción del trabajo; se recomienda buscar asesoraría que ayude a utilizar los diferentes softwares o programas para el diseño web, también contar con todo el apoyo y ayuda de la Institución en la que se va a realizar la investigación, para lograr un mejor resultado en el proyecto.

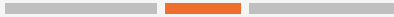
PROTOTIPO DE SITIO WEB
PARA LA ESCUELA DE DISEÑO UPOLI



PROYECTO

- DESARROLLO PROYECTUAL • FACTIBILIDAD DEL PROYECTO •
- PARÁMETROS DEL DISEÑO • MAPA DE NAVEGACIÓN • PROTOTIPO DEL SITIO •





DESARROLLO PROYECTUAL

A continuación se presenta el Resultado Final de la investigación que responde al alcance del objetivo general el cual es Diseñar un prototipo de sitio para mejorar la comunicación en la Escuela de Diseño UPOLI entre docentes y estudiantes.

Dentro de los objetivos que persigue la propuesta de este diseño encontramos los siguientes:

- Contar con un espacio que facilite el acceso a la información contribuya a la mejora de la comunicación y el acercamiento académico de la escuela con su comunidad educativa y público general.
- Promover el funcionamiento de Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en la escuela de diseño.

Al promover el uso de las tecnologías se podrá dar paso a:

- Brindar información a los usuarios (Comunidad Educativa y público en General).
- Abrir un nuevo canal de comunicación entre Escuela y su comunidad educativa.
- Desarrollar un espacio organizado, interactivo, atractivo e innovador para publicar y recibir información sobre los procesos académicos de la escuela.
- Adaptar una nueva postura en relación a lo que se puede hacer de las nuevas tecnologías, planificando otros proyectos que puedan surgir en base a éste.



FACTIBILIDAD DEL PROYECTO

El estudio previo que conlleva la realización de un sitio web, en este caso de carácter meramente propositivo, presenta desafíos en lo referente al uso de recursos humanos. Se debe planificar desde un principio para evitar posibles errores, es por esto que se plantean las siguientes áreas en términos de factibilidad:

FACTIBILIDAD ECONÓMICA

En el sentido estrictamente monetario, la implementación de un sitio web posteriormente a su propuesta, no es rentable, pero si estamos convencidas que es una inversión que servirá para aumentar los estándares de calidad, no sólo de la Escuela de Diseño sino de la Universidad en general.

No es posible calcular en términos monetarios los beneficios que traerá consigo dicho proyecto pero una vez implementado pueden ser aplicados como ganancia en una amplia gama de servicios educativos a largo plazo.

La inversión principal radica en el capital humano que posea suficientes conocimientos para la aplicación del sitio web. Sin embargo, al ser un proyecto basado en Internet, su costo no es extremadamente elevado ya que la universidad posee una importante infraestructura de soporte en el área informática, lo cual brinda una gran ventaja en su ejecución final.

FACTIBILIDAD TÉCNICA

Se deben establecer importantes consideraciones asociadas a éste apartado que van ligados a la funcionabilidad, el rendimiento y las restricciones.

- Mantener la línea gráfica basada en los Parámetros de Diseño establecidos. (Ref. Manual de Marca UPOLI)
- En el caso de riesgos en el desarrollo, se someterá a un previo análisis para resolver dicha situación
- Es de vital importancia conocer la disponibilidad de los recursos. Como por ejemplo las personas que estarán a cargo de la implementación y administración del sitio y si estará a disposición a largo plazo, así como también elementos de hardware y software.
- En referencia a aspectos tecnológicos, los riesgos que puedan presentarse son mínimos porque se apoyaría de la dirección de informática de la UPOLI.

PARÁMETROS DE DISEÑO

Según el Manual de Marca de la Universidad Politécnica de Nicaragua 2014 , los parámetros de diseño a tomar en cuenta son:

COLOR

Los colores aplicados en el diseño del sitio web corresponden a los colores institucionales establecidos en el Manual de Marca UPOLI y utilizados principalmente en representación de ambas entidades, en este caso la Universidad como regente y la Escuela de Diseño como el sujeto al cual será aplicado dicho sitio.



Es importante destacar que hemos planteado un diseño simple, minimalista que va de acorde con las últimas tendencias en diseño web y que permite una mejor comprensión del sitio y facilidad de navegación de parte del usuario.



#FF0D1B
R: 255
G: 13
B: 27

Rojo Corporativo



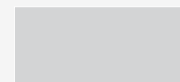
#565650
R: 86
G: 86
B: 80

Gris Corporativo



#F37021
R: 243
G: 112
B: 33

Diseño



#D2D3D5
R: 210
G: 211
B: 213



#E84D3D
R: 232
G: 77
B: 61



#3B97D2
R: 59
G: 151
B: 210



#33CA6E
R: 51
G: 202
B: 110



#F6C807
R: 246
G: 200
B: 7

TIPOGRAFÍA

Los colores aplicados en el diseño del sitio web corresponden a los colores institucionales establecidos en el Manual de Marca UPOLI y utilizados principalmente en representación de ambas entidades, en este caso la Universidad como regente y la Escuela de Diseño como el sujeto al cual será aplicado dicho sitio.

Nexa Bold

AaBbCcDdEeFfGgHhLiJjKkLlMmN-
nOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789.,:;/()\$%&"!¡¿'?

Nexa Bold

AaBbCcDdEeFfGgHhLiJjKkLlMmN-
nOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789.,:;/()\$%&"!¡¿'?

Pero por su defecto se puede variar a la tipografías Eurostile y Elegantech, una ya que son fuentes que posee una gran versatilidad y legibilidad perfectamente adaptable a diversos tamaños en el sitio web según sea conveniente.

Eurostile

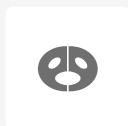
AaBbCcDdEeFfGgHhLiJjKkLlMmN-
nOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
012345.,:;/()\$%&"!¡¿'?

ELEGANTECH

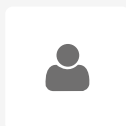
AaBbCcDdEeFfGgHhLiJjKkLlMmN-
nOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789.,:;/()\$%&"!¡¿'?

ÍCONOS

La utilización de íconos en el sitio no es de gran extensión, ya que su principal función es la de servir como identificador de cada una de las secciones por lo cual se ha cuidado el uso de estos para que sean sencillos de reconocer de acuerdo a su oficio.



Escuela
de Diseño



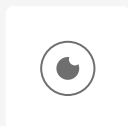
Misión



Visión



Carreras



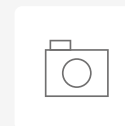
Curiosidades



Foro



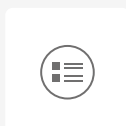
Bolsa
de Empleo



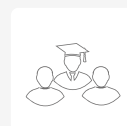
Galería



Directorio de
Diseñadores



Noticias

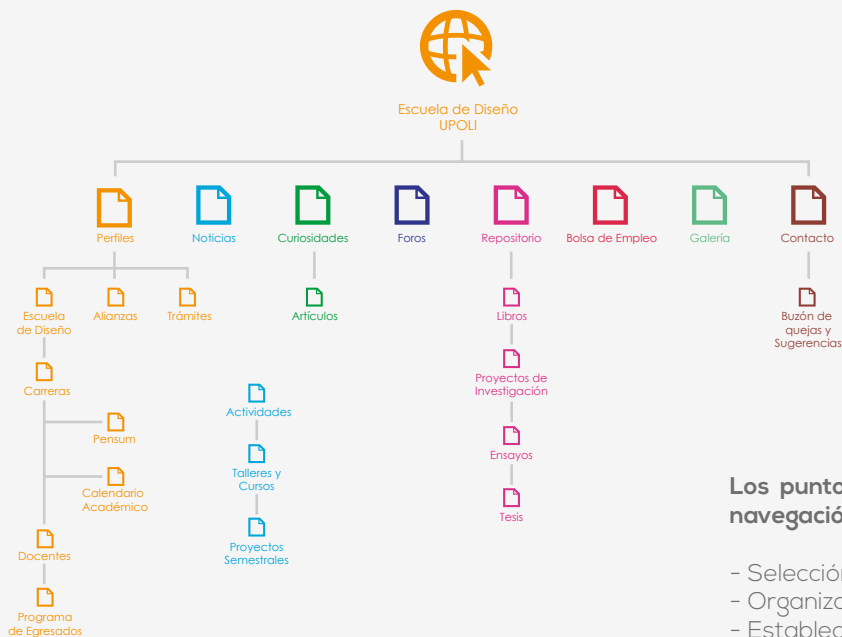


Comunidad
Educativa

¹ UPOLI (2012), Manual de Marca Universidad Politécnica de Nicaragua.

MAPA DE NAVEGACIÓN

A continuación se muestra un gráfico en referencia al mapa de navegación del sitio web como prototipo. El mapa de navegación es la organización de la presentación de la información expresada en un diagrama, es de suma importancia ya que de este depende la comprensión del orden de presentación de cada página web y su flujo de interactividad entre sí (hipervínculos).



Los puntos a tomar en cuenta en el mapa de navegación son:

- Selección de pantalla de entrada (página web)
- Organizar de manera jerárquica
- Establecer vínculos entre las páginas web



El sitio contará con 4 grandes áreas descritas a continuación:

- Acerca de nosotros:

Un espacio enfocado a las generalidades de la Escuela de Diseño UPOLI, sus carreras ofertadas y su comunidad educativa

- Área de Interés:

Consta de espacios dedicados a una zona de noticias, así como también de actividades recientes (cursos y talleres). Sección de Curiosidades, foros, bolsa de empleo y un directorio de diseñadores como innovación.

Según la Decana de la Escuela de Diseño UPOLI Msc. Rina Roda, comentó en una entrevista que se está trabajando en la conformación de un Colegio Diseñadores de Nicaragua, como una especie de organización en pro del crecimiento intelectual a nivel nacional en ésta área.

- Aula virtual

Haciendo uso de la Plataforma Edu-Upoli, podría propiciar un espacio donde los profesores pueden desarrollar sus clases más allá el área de estudio, donde pueden almacenar de

manera digital los trabajos de sus alumnos y a su vez impartirlos. Cabe mencionar que su importancia no sólo radica en ser una herramienta más en la metodología de la enseñanza, sino también que ofrece una oportunidad más rentable para los estudiantes de Educación Distancia. Aquí debería encontrarse la información de la escuela que no es para todo el público como los recursos educativos y académicos manteniendo la confidencialidad.

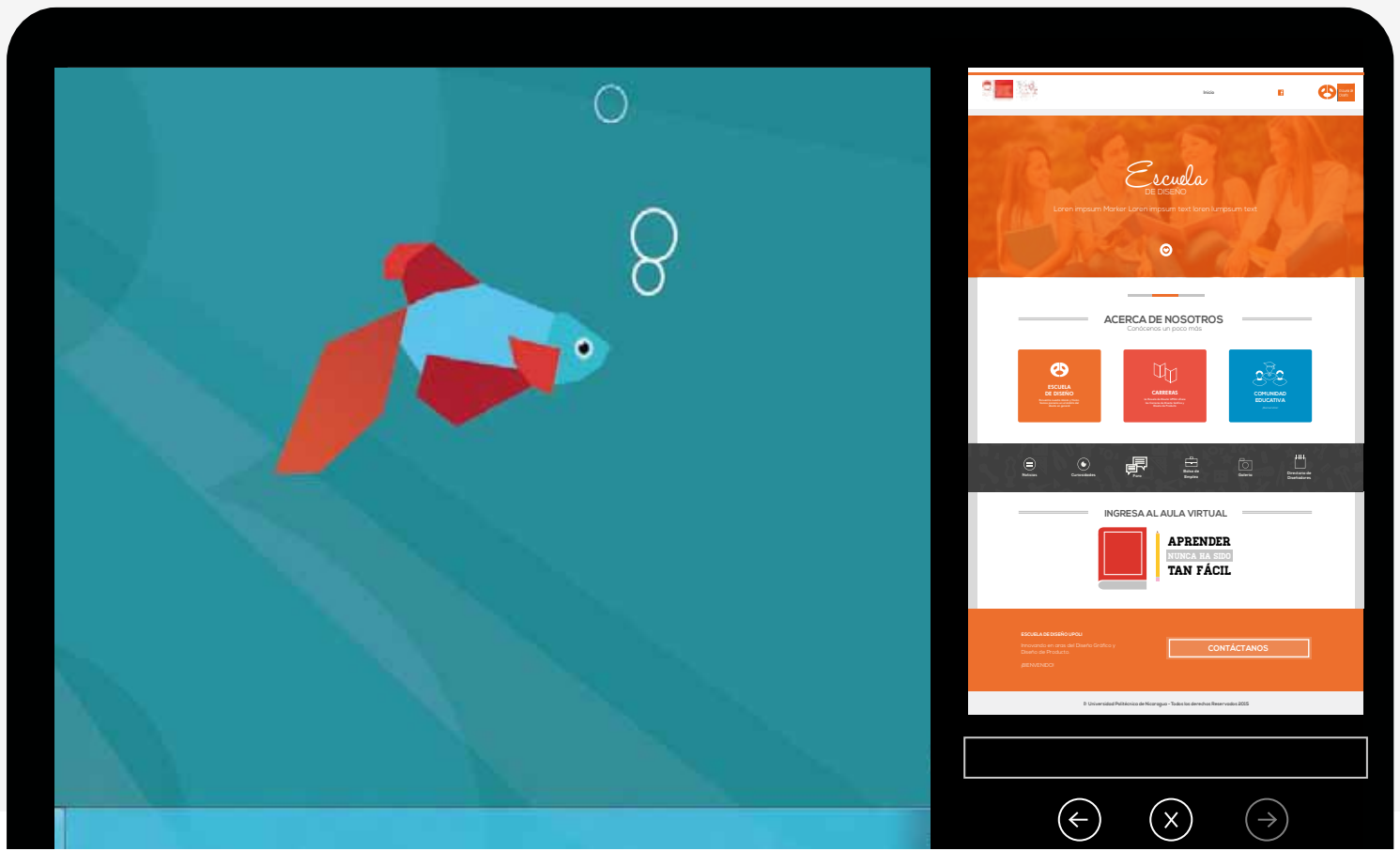
- Contacto

Un último espacio, pero no menos importante, sería Contacto por el cual se envían dudas, quejas y sugerencias. Otra área de Contacto son los Trámites, Notas e Información, las cuales serán redirigidas al contacto de Registro de la UPOLI y/o al Portal de Estudiantes.

El diseño en cuanto a colores y formato, se mantiene a lo largo del sitio, con la finalidad de dar continuidad y linealidad, además los colores y diseño van en armonía con la imagen que refleja la institución.

La página principal contiene muy poco contenido textual, su objetivo es que el usuario tenga una primera impresión de la institución y acceda al resto del sitio.

PROTOTIPO DEL SITIO



PROTOTIPO DEL SITIO: PÁGINA PRINCIPAL

• Página Principal- Índice:

Es la página inicial, a partir de ella se comienza la navegación por el resto del sitio, contiene un mensaje de Bienvenida, enlaces a cada una de las páginas que integran el sitio y una sección de Contacto.

Para la presentación del sitio, jugamos con la frase Escuela de Diseño creando algo más juvenil y moderno que va de acuerdo al diseño, esto con fines propositivos.



*Contacto aparece como un botón web en la parte baja de la página, el cuál abre un formulario para llenar con la información que se está buscando o desea consultar.

*El área de Interés que consta de Noticias, Curiosidades, Foro, Bolsa de Empleo, Galería y Directorio de Diseñadores

*** Estas secciones aparecerán en todas las páginas siguientes.**





PÁGINA SECUNDARIA: ESCUELA DE DISEÑO ACERCA DE NOSOTROS

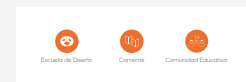
• Página Secundaria - Escuela de Diseño UPOLI:

En esta página se expone la visión de la Escuela. Su objetivo es brindar al usuario los propósitos y la misión de la institución.

*Cuenta con botones de acceso directo a las páginas principales tales como la Escuela de Diseño, las Carreras y la Comunidad Educativa (al igual que el Área de Interés y Contacto, aparecerá en todas las páginas)

*Para visualizar la información sin salir de la página actual se propone trabajar con Aplicaciones para web como la transiciones o ventanas interactivas en los espacios dedicados para Misión y Visión.

Botones de Acceso Directo y Ventanas Interactivas



PÁGINA SECUNDARIA: CARRERAS DE DISEÑO GRÁFICO - DISEÑO DE PRODUCTO

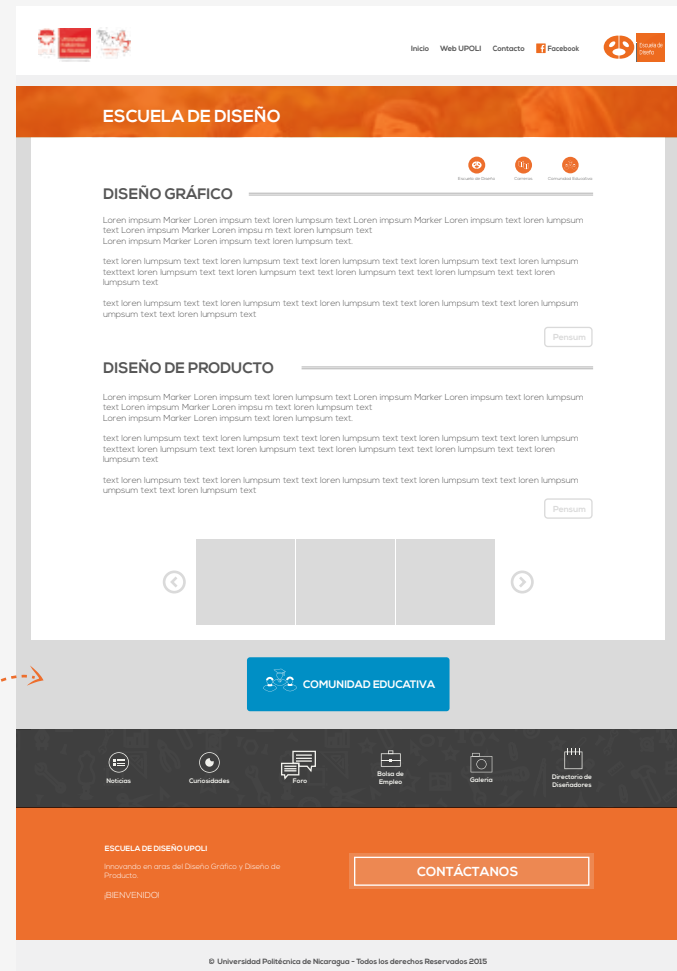
- **Página Secundaria- Carreras ofertadas por la Escuela:**
Generalidades Diseño Gráfico y Diseño de Producto.
Perfil del Cuerpo Docente y Comunidad Educativa

*A la par de cada sección dedicada a las Carreras de Diseño Gráfico y Diseño de Producto, aparece un enlace que nos redirige al Pensum de cada carrera respectivamente, el cual se podrá ver y descargar digitalmente.

- Página Secundaria- Comunidad Educativa:
En éste espacio encontramos secciones dedicadas a los Aspirantes, Estudiantes, Egresados y Docentes

*Se hará uso de aplicaciones web interactivas (anteriormente mencionado) para el desglose de cada una de estas áreas:

- Aspirantes: Trámites, Normativas, Admisión a Programas Curriculares
- Estudiantes: Portal Estudiantes, Aula Virtual
- *De carácter meramente propositivo.
- Egresados: Seguimiento a Egresados, Trabajo con Nosotros.
- Docentes: Perfil de Maestros (tanto de Diseño Gráfico como de Diseño de Producto), Aula Virtual



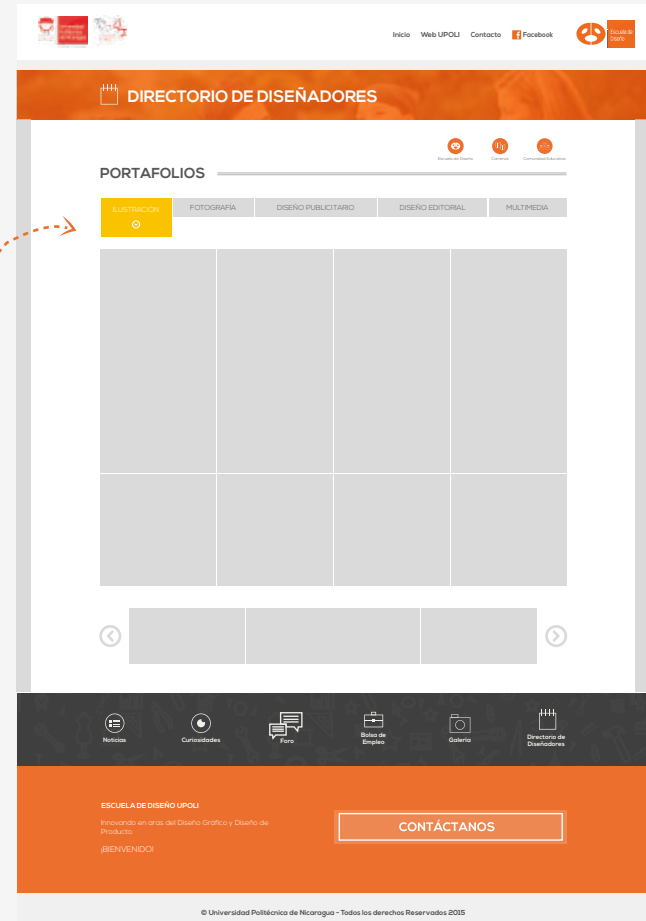


PÁGINA SECUNDARIA: ÁREA DE INTERÉS SECCIÓN DE NOTICIAS

- Página Secundaria - Noticias:
 Se presentan los destacados de la semana, más el Calendario Académico y las próximas actividades de la Escuela.
- *La sección de Noticias será el espacio que deberá actualizarse de manera más constante respecto a los demás.
- Página Secundaria - Foro:
 En esta página el usuario tiene la oportunidad de expresar y enviar sus comentarios acerca de un tema de interés de tal forma que promueva la retroalimentación y el debate académico.
- Página Secundaria - Bolsa de empleo
 Un espacio en el que puede compartir las vacantes que recibe únicamente la escuela de diseño para sus estudiantes.
- *Actualizar conforme reciban las ofertas en la Oficina de la Escuela

PÁGINA SECUNDARIA: ÁREA DE INTERÉS DIRECTORIO DE DISEÑADORES- PORTAFOLIOS

- Página Secundaria - Galería:
Historial de fotografías de acuerdo a las actividades y eventos de la Escuela.
- Página Secundaria - Directorio de Diseñadores
El cual consiste en la presentación por categoría de Portafolios (Ilustración, fotografía, diseño publicitario, diseño editorial y multimedia, etc.)





SUGERENCIAS PARA EL PROTOTIPO

El área de trabajo para este proyecto nos permite adaptarnos y expandirnos de acuerdo a las necesidades que pueden surgir en un futuro, es por esto que la razón de las limitaciones no representa un problema o inconveniente en la ejecución del sitio. Sin embargo, a continuación se presentan sugerencias a tomar en cuenta para el desempeño óptimo del sitio web.

- Se debe tomar en cuenta las personas que administrarán el sitio. Deben contar con los debidos conocimientos para el buen funcionamiento y desarrollo
- Es importante destacar el hecho que aquel que esté encargado de dicha administración, sea disponible a largo plazo o esté en función de capacitador para enseñar a su sucesor.
- Se deberá actualizar la zona de Noticias y Galería al menos una vez por semana o de acuerdo a la secuencias de actividades institucionales o extracurriculares a realizarse en la Universidad.

- En las áreas de Bolsa de empleo y de Directorio es una propuesta que la escuela trabajaría en la recepción del material, en el caso del Directorio la dinámica de trabajo sería que los estudiantes envíen su curriculum previamente categorizado en el área de su interés de tal forma que sea más fácil clasificarse y compartirse en el sitio. Cabe mencionar que este espacio actuará como una base de datos más que como una página de perfiles.

- Es recomendable implementar el sitio de la mano con Dirección de Informática ya que la escuela por ser parte de la institución debe estar dentro del dominio de UPOLI y no crearla aparte, ya que se disgregaría la imagen institucional y en los nuevos reglamentos que la UPOLI está considerando desea tener dentro de su mismo sitio y plataforma todas las estancias que forman parte de la Institución.

- El prototipo de sitio puede ser adaptado para crearse en un CMS ya sea WordPress o JOOMLA por todas las características y necesidades que fueron proporcionadas por la muestras

GLOSARIO

- INTERNET:

Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.

- Correo Electrónico:

(En inglés: e-mail), es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes (también denominados mensajes electrónicos o cartas digitales) mediante sistemas de comunicación electrónica.

- Plataforma Web:

(Platform). En informática, determinado software y/o hardware con el cual una aplicación es compatible y permite ejecutarla. Una plataforma es, por ejemplo, un sistema operativo, un gran software que sirve como base para ejecutar determinadas aplicaciones compatibles con este.

- Sitio Web:

Un sitio web o ciber sitio es una colección de páginas de internet relacionadas y comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World Wide Web en Internet

- Página Web:

Es un documento o información electrónica capaz de contener texto, sonido, video, programas, enlaces, imágenes, y muchas otras cosas, adaptada para la llamada World Wide Web, y que puede ser accedida mediante un navegador. Esta información se encuentra generalmente en formato HTML o XHTML, y puede proporcionar navegación (acceso) a otras páginas web mediante enlaces de hipertexto. Las páginas

web frecuentemente también incluyen otros recursos como ser hojas de estilo en cascada, guiones (scripts), imágenes digitales, entre otros.

- Redes Sociales:

Es una estructura social compuesta por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo a algún criterio (relación profesional, amistad, parentesco, etc.). Normalmente se representan simbolizando los actores como nodos y las relaciones como líneas que los unen. El tipo de conexión representable en una red social es una relación diádica o lazo interpersonal.

- ARPANET:

Son las siglas de: Advanced Research Projects Agency Network, es la red de computadoras creada por encargo del Departamento de Defensa (DOD) de Estados Unidos para utilizarla como medio de comunicación entre los diferentes organismos nacionales estadounidenses.

- NTIC:

Se consideran Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación tanto al conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de información, como al conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), en su utilización en la enseñanza. Ejemplos: Videoconferencia, charla electrónica o chat, páginas web, tutoriales multimedia.

- SIU:

Sistema de Información Universitaria desarrolla soluciones informáticas y presta servicios para el Sistema Universitario.

- HTML:

Hyper Text Mark-up Language o Lenguaje de Marcas de Hipertexto. Lenguaje desarrollado por el CERN que sirve para modelar texto y agregarle funciones especiales (por ej. hipervínculos). Es la base para la creación de páginas web tradicionales.

- .edu (punto edu):

El dominio .edu es un dominio de nivel superior patrocinado (sTLD, sus siglas en inglés) que forma parte del sistema de nombres de dominios de Internet. El dominio .edu es utilizado únicamente con fines educativos, ya sea por instituciones educativas u oficinas gubernamentales relacionadas con estas.

- Interfaz:

Es lo que conocemos en inglés como interface ("superficie de contacto". En informática se utiliza para nombrar a la conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles. Su plural es interfaces. Además, la palabra interfaz se utiliza en distintos contextos:

Interfaz como superficie: Algunos consideran que la interfaz nos trasmite instrucciones ("affordances") que nos informan

sobre su uso. La superficie de un objeto (real o virtual), nos habla por medio de sus formas, texturas, colores, etc. Y obviamente, esto es especialmente cierto cuando nos referimos a un rostro humano o a la carita de un animal.

Interfaz como espacio: desde esta perspectiva, la interfaz es el lugar de la interacción, el espacio donde se desarrollan los intercambios y sus manualidades

- Hardware:

Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático. La pantalla, el teclado, la torre y el ratón hacen parte del hardware de tu equipo.

- Software:

Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas. Por ejemplo Word, Excel, PowerPoint, los navegadores web, los juegos, los sistemas operativos, etc.

Software libre (en inglés free software, aunque esta denominación a veces se confunde con «gratis» por la ambigüedad del término free en el idioma inglés, por lo que también se usa libre software) es la denominación del software que respeta la libertad de todos los usuarios que adquirieron el producto y, por tanto, una vez obtenido el mismo, puede ser usado, copiado, estudiado, modificado, y redistribuido libremente de varias formas.

- HTTP:

Abreviatura de la forma inglesa Hypertext Transfer Protocol, 'protocolo de transferencia de hipertextos', que se utiliza en algunas direcciones de internet.

- HTTP APACHE:

El servidor HTTP Apache es un servidor web HTTP de código abierto, para plataformas Unix (BSD, GNU/Linux, etc.), Microsoft Windows, Macintosh y otras, que implementa el protocolo HTTP/1.

- Netcraft:

Es una compañía de servicios de Internet basada en Bath, Inglaterra. Netcraft ofrece análisis de cuota de mercado de servidores y alojamiento web, incluyendo la detección del tipo de servidor web y de sistema operativo

- MySQL:

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacional, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones. MySQL desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual.

- PHP:

Es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo

web de contenido dinámico. El código es interpretado por un servidor web con un módulo de procesador de PHP que genera la página Web resultante.

- Hosting:

Es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web

- Aula virtual:

Entorno telemático en página web que permite la impartición de teleformación. Normalmente, en un aula virtual, el alumnado tiene acceso al programa del curso, a la documentación de estudio y a las actividades diseñadas por el profesor. Además, puede utilizar herramientas de interacción como foros de discusión, charlas en directo y correo electrónico.

- CMS:

Sistema de gestión de contenidos, en inglés: Content Management System más conocido por sus siglas CMS, es un programa informático que permite crear una estructura de soporte (framework) para la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web, por parte de los administradores, editores, participantes y demás usuarios.

BIBLIOGRAFÍA Y WEB GRAFÍA



LIBROS

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (1991). Metodología de La Investigación. México: MC Graw Hill.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2003). Metodología de la Investigación. México: Tercera edición. Mc. Graw Hill-interamericana editores, S.A.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. México: Quinta edición. Mc. Graw Hill-interamericana editores, S.A.

Tünnermann Bernheim, Carlos (2012). La universidad: Búsqueda permanente. Managua: HISPAMER – UPOLI

UPOLI (2012) Manual de Marca Universidad Politécnica de Nicaragua.

UPOLI (2003). Informe final del Proceso de Elaboración de los Documentos Base de la Reforma y Modernización y del funcionamiento de la UPOLI. Managua: UPOLI.

ARTÍCULOS WEB

Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, capítulo 5 del libro Las TIC como agentes de innovación educativa [En línea] Disponible en: <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/2008/03/06/0010/index.html>

Díaz, David R. Mediática e información digital en México. El medio digital frente a los "periódicos impresos", la radio y la televisión. Revista Latina de Comunicación Social, 31. [en línea]. Disponible en: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000kjl/z31jl/82da vid.htm>. 2000

ENRED Consultores. (2005). La tecnología, las Tic. [en línea]. Disponible en: <http://www.transformando.com/minisites/tecnologia/escritorio/Paginas/ContID.htm>

Fessia, M. y Paoloni, P. (2005). Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) en Educación. [En línea].

Disponible en: <http://informaticaeducativa-ar.blogspot.com/>

García, J.L. (2001). Influencia de las NTIC en la enseñanza. [En línea]. Disponible en: <http://contexto-educativo.com.ar/2001/1/nota-04.htm>

García, J.L. (2003). Entornos virtuales de enseñanza. ¿Un sistema didáctico? [En línea]. Disponible en: <http://contexto-educativo.com.ar/2003/4/nota-06.htm>

Informática Milenium, S.A.de C.V (2005). Principales definiciones de los términos más usados en Internet. [en línea]. Disponible en: www.informaticamilenium.com.mx/paginas/espanol/sitioweb.html



ARTÍCULOS WEB

Medrano, Betty; Villalaba, Maricely (Corozal_sucre. 2009). Diseño e implementación de un sitio web como medio de comunicación interactiva para promocionar y fortalecer los procesos de formación pedagógicos de la institución educativa escuela normal superior de corozal utilizando dreamweaver.

Mura, R. (2005). Las NTIC y su relación con la educación. [En línea]. Disponible en:http://www.elearningamericalatina.com/edicion/abril1/na_2.php

San Martín Frez, Alicia Lorena (2010). Plataforma de interacción, debate y gestión de información para la carrera de diseño gráfico de la Universidad de Chile. Tesis para optar al título de Diseñadora Gráfica Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Escuela de Diseño - Carrera de Diseño Gráfico

Urbano, E. (2000). Pedagogía y Nuevas tecnologías. [en línea]. Disponible en: <http://sned.galeon.com/>

<http://www.recursosees.uji.es/fichas/fcl0.pdf>
http://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/informatic_a_basica/empezando_a_usar_un_computador/2.do
www.wikipedia.com

ANEXOS

ANEXO #1

Instrumento de Encuesta



Instrumento de Encuesta para docentes y alumnos
de Escuela de Diseño-UPOLI



Instrucción:

Estimado o estimada, somos estudiantes de la carrera de Diseño de Gráfico estamos realizando nuestro trabajo de investigación monográfico para obtener nuestra licenciatura.

I. Objetivo de la encuesta:

Recolectar información entre alumnos y docentes la Escuela de Diseño UPOLI que permita realizar un diagnóstico sobre la necesidad que tiene la escuela de diseñar e implementar un sitio web como instrumento tecnológico para mejorar la comunicación.

Por tal motivo estamos solicitando su apoyo respondiendo a las preguntas de este instrumento. A continuación se le presentan una serie de preguntas sobre la necesidad de implementar un sitio web, marca con una X la opción de respuesta que más se ajuste a tus intereses la información que usted nos brinde será únicamente utilizada para finalizar nuestra investigación. De antemano le agradecemos su apoyo.

1. ¿Posee computador con acceso a Internet en su lugar de trabajo o en casa?

- Sí
- No

2. ¿Con qué frecuencia utilizas Internet en casa o en tu sitio de trabajo?

- Diario
- Semanal
- Mensual
- Otro

3. ¿Crees que existen diferencias entre un sitio Web y una página Web?

- Sí
- No

4. ¿Consideras que el uso de sitios web son factibles como herramienta educativa para docentes, estudiantes y la institución?

- Sí
- No

5. Si se implementará un sitio web en la Escuela de Diseño ¿accederías a la información por medio de éste?

- Sí
- No

6. ¿Por qué crees necesario la implementación de un sitio web en la escuela como medio de información e interacción?

- mejoraría la comunicación entre docentes, estudiantes y la escuela
- facilitaría información de la escuela
- divulgaría eventos y actividades que organiza la escuela de diseño

7. ¿Has difundido algún material de apoyo, experiencia o proyectos pedagógicos u otros a través de Internet?

- Sí
- No

8. ¿En cuáles de estos sitios has decidido hacer tus publicaciones?

- Facebook
- Dropbox

9. Si la escuela de diseño desarrollará un sitio web ¿Por qué te gustaría publicar material a través del sitio web?

- Para compartir los proyectos como referencia colectiva
- Para compartir experiencias y conocimientos

10. ¿Al momento de diseñar el sitio web en la escuela, qué aspectos de deberían mostrarse en este?

- Calendarios Académicos
- Recomendaciones de libros según proyectos semestre
- Trabajos de diseño.
- Curiosidades sobre diseño.
- Noticias de eventos y actividades semestrales
- Información para realizar trámites en la escuela de Diseño
- buzón de quejas y sugerencias
- Perfil y Pensum de Carreras
- Información General de la escuela
- Perfil Docentes
- Foros
- Programa de Egresados
- Alianzas y Convenios
- Bolsa de empleo

*Esta encuesta fue adaptada para docentes, estudiantes y egresados al anexar una pregunta para saber carrera, año, y turnos.

ANEXO #2

Matriz de Análisis

Preguntas	Codificación de Resultados	Frecuencia de mención	Análisis e Interpretación
01. ¿Posee computador con acceso a Internet en su lugar de trabajo o en casa?	- Si - Diario	- 11 - 4	En la actualidad, son más las personas que hace uso del internet en su diario acontecer
02. ¿Con qué frecuencia utilizas Internet en casa o en tu sitio de trabajo?	- Diario - Siempre - Frecuentemente	- 8 - 3 - 4	El internet como una herramienta indispensable, tanto en el trabajo como en el hogar
03. ¿Crees que existen diferencias entre un sitio Web y una página Web? Escríbelas	- Si - No - Si, el sitio web contiene varias páginas web - Si, el sitio web es social y la página web es informativa	- 6 - 2 - 6 - 1	Esta pregunta plantea una gran confusión respecto a los sitios web y sus denominaciones. En las respuestas de los encuestados se pudo apreciar un conocimiento básico y acertado a la pregunta. Como bien respondieron la mayoría, el sitio web es un conjunto de páginas web, sin embargo, algunos encuestados solo respondieron afirmativa y negativamente, dándonos a entender lo poco o nada de conocimiento que tienen respecto al tema
04. ¿Consideras que el uso de sitios web es factibles como herramienta educativa para docentes, estudiantes y la institución?	- Si - Tal vez - Definitivamente	- 12 - 1 - 2	Medios de comunicación como el internet son fundamentales para la circulación de información a un nivel más generalizado y de más alcance entre los utilitarios
05. Si se implementará un sitio web en la Escuela de Diseño ¿accederías a la información por medio de éste?	- Si - Quizás - Si tuviera una App para Smartphone	- 13 - 1 - 1	De implementarse un sitio web dedicado meramente a aspectos generales de la Escuela de Diseño, se haría uso de este medio y más aún si les brinda la facilidad de poder acceder a él desde cualquier dispositivo con conexión a internet

Matríz de análisis

<p>06. ¿Crees necesario la implementación de un sitio web en la escuela como medio de información e interacción? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Por accesibilidad a la información - Por tiempo y control - Mejor comunicación - Por interacción y retroalimentación - Quizás 	<ul style="list-style-type: none"> - 6 - 1 - 5 - 2 - 1 	<p>Al implementarse un sitio web, la Escuela de diseño tendría una mejor relación tanto entre estudiantes-docentes, como con los interesados en general, al compartir información y retroalimentarse en temas referentes al diseño. Sin embargo, se pudo apreciar también que a pesar de dichos beneficios, algunos encuestados no creen que el sitio web cuente con mucho interés o visitas de parte del público</p>
<p>07. ¿Has difundido algún material de apoyo, experiencia o proyectos pedagógicos u otros a través de Internet?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si - No 	<ul style="list-style-type: none"> - 12 - 3 	<p>Los sitios web como medio de comunicación masivo son instrumentos de gran alcance al momento de difundir gran diversidad de información</p>
<p>08. ¿En qué sitios has decidido hacer tus publicaciones? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Facebook - Dropbox - Mega - WeTransfer - Correo electrónico 	<ul style="list-style-type: none"> - 11 - 2 - 1 - 1 - 1 	<p>En directa relación con la pregunta anterior, cabe destacar la utilización de medios sociales para dichas publicaciones de material didáctico o de diversos temas asociados al diseño. Entre los más regulares encontramos la red social de Facebook por su facilidad en compartir post y comunicarse en grupos al mismo tiempo, wetransfer, Dropbox y mega por su capacidad de enviar archivos de formato pesado.</p>
<p>09. Si la escuela de diseño desarrollará un sitio web ¿Te gustaría publicar material de apoyo, experiencia o proyectos pedagógicos u otros a través del sitio web? ¿Por qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si - Quizás - Por comunicación - Por interacción o retroalimentación - No, por miedo al plagio - Mejora el aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> - 11 - 2 - 2 - 1 - 1 - 2 - 1 	<p>Al contar la Escuela de Diseño UPOLI con un espacio propio, los interesados estarían dispuestos a compartir material que sirva de apoyo en el aprendizaje y desarrollo del diseño, así también como el compartir experiencias con otras personas, obtener críticas constructivas y al mismo tiempo, expondría al público en general los avances y logros de la Escuela de Diseño. Más sin embargo, también existen dudas respecto al uso indiscriminado de la información ahí compartida.</p>

ANEXO #3

Procesamiento Estadístico: Distribución de Frecuencias

Tabla No.1: Tabla de Estado General de participantes

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Participación Completa	94	92.16%
Docente	14	13.73%
Egresado	40	39.22%
Estudiante	40	39.22%
Participación Incompleta	7	6.86%
Estudiante	7	6.86%
Docente	1	0.98%
Total general	102	100.00%

Fuente: Encuesta

Tabla No.2: Tabla de Estado General de Estudiantes por Carrera y Año

Variables:	Participación completa	Participación Incompleta	Frecuencia	Porcentaje
Diseño de Productos/ Matutino	9		9	19.15%
Cuarto año	2		2	4.26%
Primer año	1		1	2.13%
Segundo año	4		4	8.51%
Tercer año	2		2	4.26%
Diseño Gráfico/ Matutino	9	2	11	23.40%
Cuarto año	2		2	4.26%
Segundo año	6	2	8	17.02%
Tercer año	1		1	2.13%
Diseño Gráfico/ Nocturno	5	3	8	17.02%
Cuarto año	2	2	4	8.51%
Segundo año		1	1	2.13%
Tercer año	3		3	6.38%
Diseño Gráfico/ Sabatino	6		6	12.77%
Primer año	2		2	4.26%
Segundo año	4		4	8.51%
Diseño Gráfico/ Vespertino	6		6	12.77%
Cuarto año	2		2	4.26%
Segundo año	2		2	4.26%
Tercer año	2		2	4.26%
(en blanco)	5	2	7	14.89%
(en blanco)	5	2	7	14.89%
Total general	40	7	47	100.00%

Fuente: Encuesta

Tabla No.3: Estado General de Docentes

Variables:	Participación Completa	Participación Incompleta	Frecuencia	Porcentaje
Ambas	6	1	7	46.67%
Diseño de Productos	2		2	13.33%
Diseño Gráfico	6		6	40.00%
Total general	14	1	15	100.00%

Fuente: Encuesta

Tabla No.4: Estado General Egresados

Variables	Participación Completa	Frecuencia	Porcentaje
Egresados	40	40	100%
Diseño de Productos	9	9	22.5%
Diseño Gráfico	31	31	77.5%
Total General	40	40	100%

Fuente: Encuesta

Tabla No.5: Respuestas basadas en la participación completa de Estudiantes, Docentes Y Egresados por preguntas

Pregunta	Variables	Frecuencia			Total General	Porcentaje Total %
		Es	Dc	Eg		
1	Si	36	14	37	87	92.6%
	No	4		3	7	7.4%
	Total General	40	14	40	94	100%
2						
	Diario	36	14	36	86	91.5%
	Semanal	2		1	3	3.2%
	Mensual	2		3	5	5.3%
	Total General	40	14	40	94	100%
3						
	No sé	9		2	11	11.7%
	No, son exactamente lo mismo	2	1	7	10	10.6%
	Si, un sitio web es un conjunto de páginas web	29	13	31	73	77.7%
	Total General	40	14	40	94	100%

Fuente: Encuesta

4						
	Si	38	14	39	91	96.8%
	No	2		1	3	3.2%
	Total General	40	14	40	94	100%
5						
	Si	38	14	39	91	96.8%
	No	2		1	3	3.2%
	Total General	40	14	40	94	100%
6*						
	No sé si realmente sea necesario	2		3	5	2.9%
	Divulgaría eventos y actividades que organiza la escuela de diseño	16	9	19	44	25.4%
	Facilitaría información de la escuela	26	10	20	56	32.4%
	Mejoraría la comunicación entre docentes, estudiantes y escuela	28	12	25	65	37.6%
	Otro		3		3	1.7%
Total General	72	34	67	173	100%	
7*						

Fuente: Encuesta

*Pregunta No 6 y 9 la opción OTRO sólo aplica a Docentes.

*Preguntas No. 6, 8, 9 y 10 son de respuestas múltiples.

*Los participantes que respondieron NO en la pregunta No. 7 se dirigen automáticamente a la Pregunta No. 9.

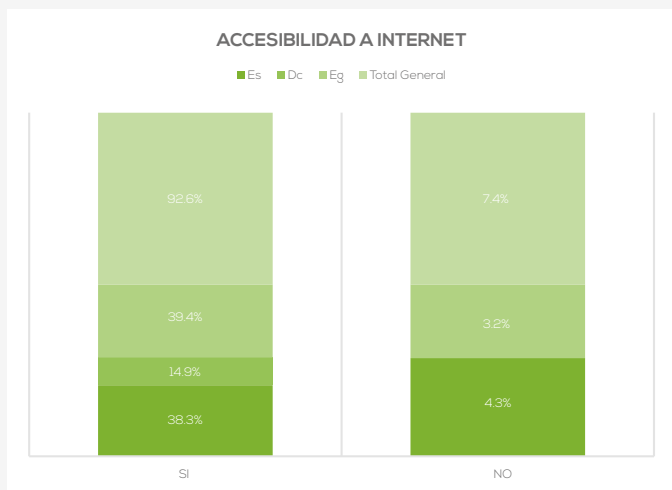
Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados

ANEXO #4

Análisis de los datos y Gráficos por preguntas

Los datos recopilados en la fase exploratoria se hicieron con la participación de 102 personas entre estudiantes regulares, egresados y docentes de la Escuela de Diseño. A partir de las preguntas los datos indican los siguientes:

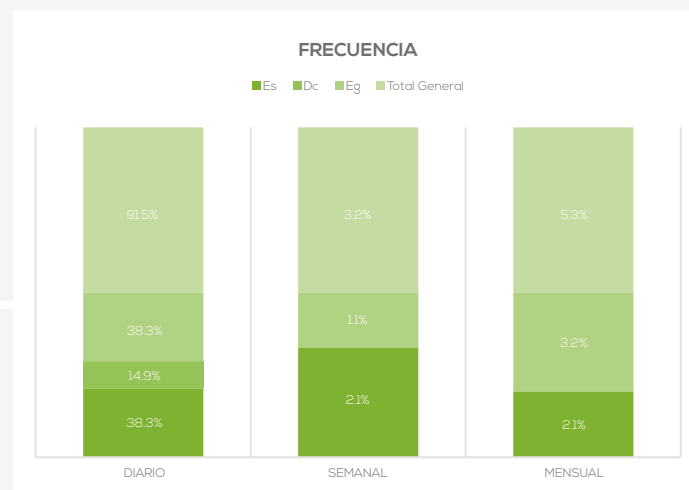
1. ¿Posee computador con acceso a Internet en su lugar de trabajo o en casa?



Fuente: Encuesta Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados

El 92.6% de los encuestados dijeron que si tenían accesibilidad a internet y el 7.4% dijeron que no

2. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet en casa o en su sitio de trabajo?



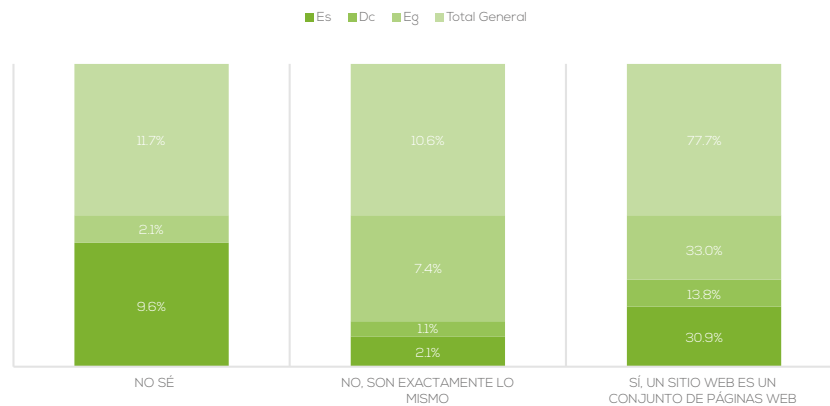
Fuente: Encuesta Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados

El 91.5% dice que diariamente, el 3.2% semanal y el 5.3% mensual

3. ¿Cree usted que existen diferencias entre un sitio Web y una página Web?

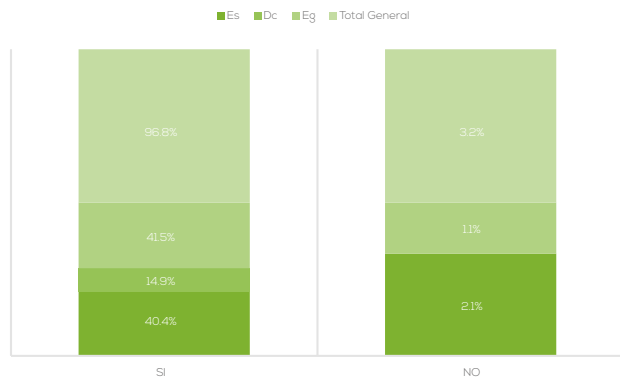
El 11.7% no sabe, el 10.6% dice que son exactamente lo mismo y el 77.7% dice que es un conjunto de páginas web

ACCESIBILIDAD A INTERNET



Fuente: Encuesta Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados

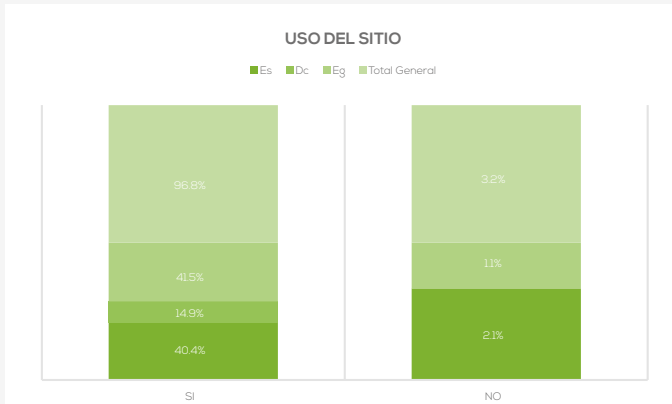
FACTIBILIDAD DEL SITIO WEB



Fuente: Encuesta Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados

4. ¿Considera que el uso de sitios web son factibles como herramienta educativa para docentes, estudiantes y la institución?

El 96.8% de los encuestados dice que sí consideran factibles los sitios web como herramienta educativa y el 3.2% dice que no



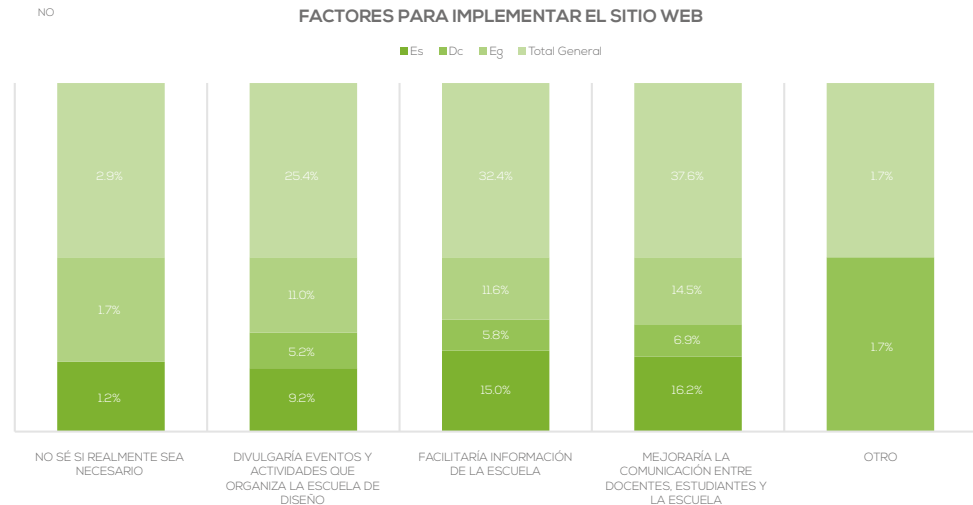
Fuente: Encuesta Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados

6. ¿Por qué cree necesario la implementación de un sitio web en la Escuela de Diseño?

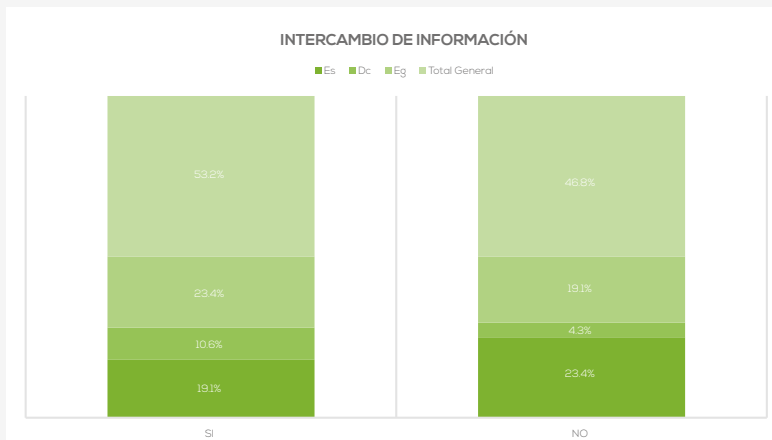
El 2.9% no sabe si es necesario, 25.4% divulgaría eventos y actividades que organizara la Escuela de Diseño, el 32.4% dice que facilitaría la información con la escuela, 37.6% dice que mejoraría la comunicación entre los docentes, estudiantes y la escuela y otro 1.7%

5. Si se implementara un sitio web en la Escuela de Diseño ¿Accedería a la información por medio de éste?

El 96.8% dice que sí haría uso de un sitio web de la Escuela de Diseño, mientras que el 3.2% dice que no



Fuente: Encuesta Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados



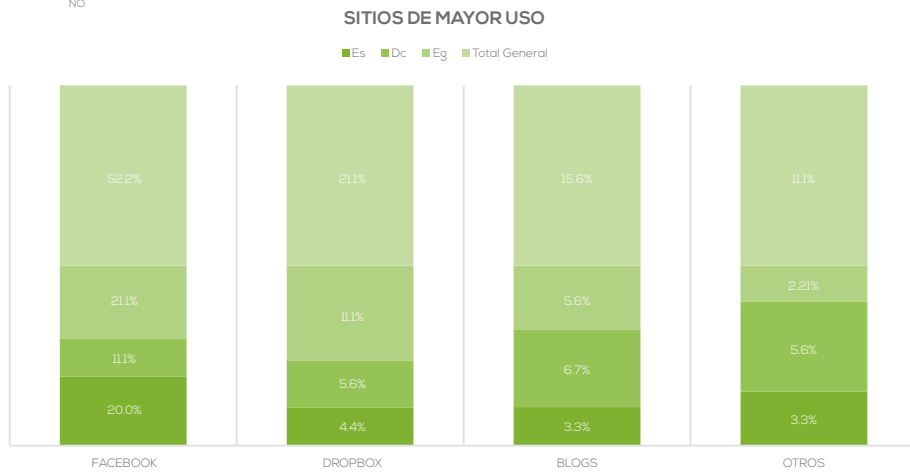
Fuente: Encuesta Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados

8. ¿En cuáles de estos sitios ha compartido información?

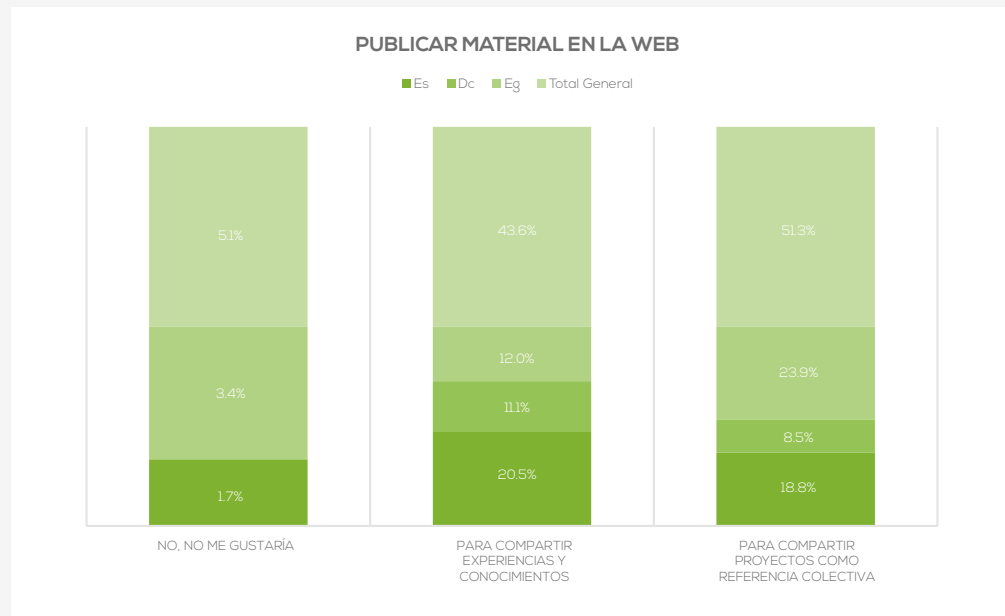
El 52.2% de los encuestados hace uso de Facebook para compartir información, 21.1% por medio de Dropbox, el 15.6% utiliza Blogs y otros el 11.1%

7. ¿Ha difundido algún material de apoyo, experiencia o proyectos pedagógicos u otros a través de Internet?

53.2% de los encuestados dicen que sí han hecho uso de Internet como medio para difundir información, mientras que el 46.8% de los encuestados dice que no.



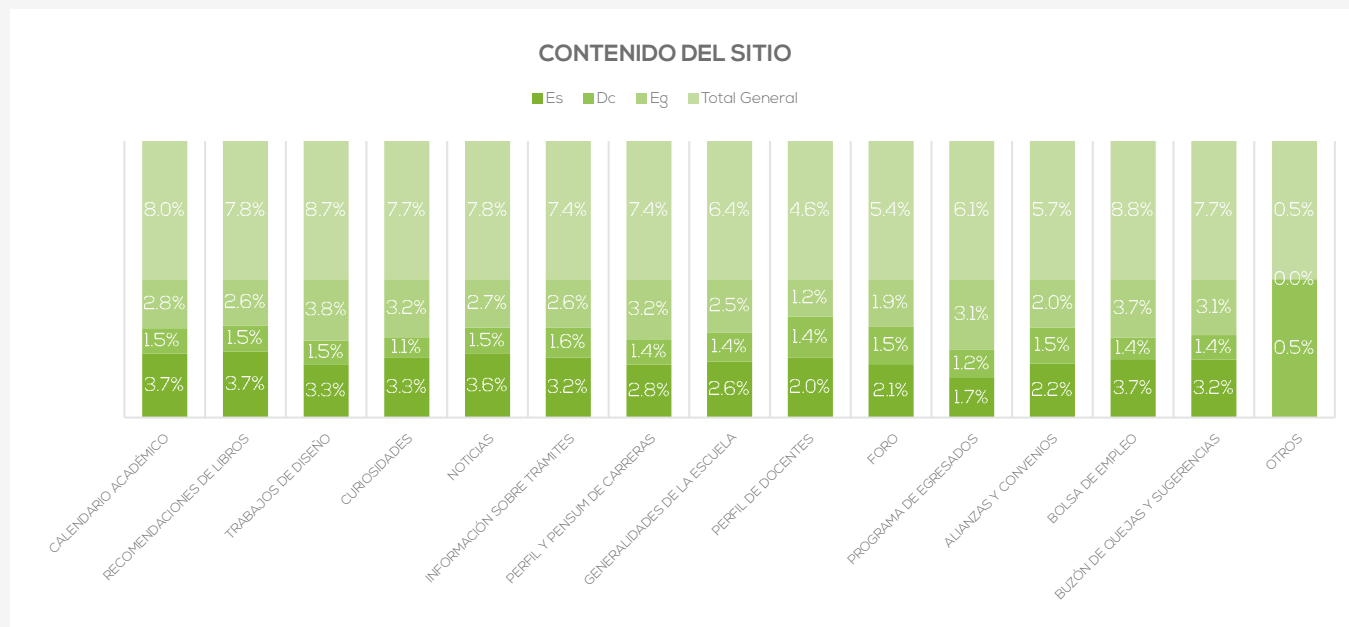
9. Si la escuela de diseño desarrollará un sitio web ¿Para qué le gustaría publicar material a través del sitio web?



Fuente: Encuesta Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados

El 5.1% no le gustaría, el 43.6% para compartir experiencias y conocimientos, el 51.3% para compartir experiencias colectivas

10. ¿Al momento de diseñar el sitio web de la escuela, qué aspectos deberían mostrarse en éste?



Fuente: Encuesta Simbología: Es: Estudiantes / Dc: Docentes / Eg: Egresados

El 8% dijo que calendarios académicos
 El 7.8% recomendaciones de libros
 El 8.7% trabajos de diseño
 El 7.7% curiosidades
 El 7.8% noticias
 El 7.4% información sobre trámites
 El otro 7.4% el perfil y pensum de la carrera

El 6.4% información general de la escuela
 El 4.6% perfil de docentes
 El 5.4% foro
 El 6.1% en programa de egresados
 El 5.7% alianzas y convenios
 El 8.8% bolsa de empleo y
 El 7.7% buzón de quejas y sugerencias

